Joker

228 julij 2012



NE ZAMUDITE NOBENEGA TRENUTKA VEČ!

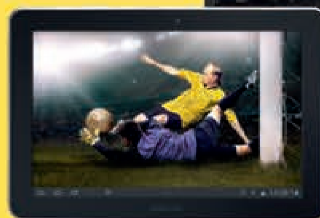
Zagotovite si **Ogled nazaj** za **48 ur**.



Vključen razširjeni predal in nadgradnja zaščite*

1€*
Izbira NAJNAJ 25 Internet

KOMPLET Samsung **LED TV + TAB 2 10.1**



GLEJTE **TELEVIZIJO** KOT ŠE NIKOLI DOSLEJ!

Najboljša in najnaprednejša **SiOL TV** doslej v paketih TopTrio vam zagotavlja, da z **Ogledom nazaj** za **48 ur** nikoli ne zamudite najljubših vsebin, s storitvijo **SiOL TViN** pa lahko v njih uživate vedno in povsod.

*Ponudba velja od 1. 6. do 31. 8. 2012 za nove ter za nevezane obstoječe naročnike na storitve SiOL, ki vključujejo SiOL internet ali SiOL TV. Možen je nakup enega od izdelkov ali enega od kompletov izdelkov v ponudbi: LED TV Samsung 32EH5000, LED TV Samsung 40EH6030, LCD TV Philips 42PFL3007H, Samsung Galaxy TAB 2 10.1, prenosni računalnik HP 635, komplet LED TV Samsung 32EH5000 in Samsung Galaxy TAB 2 10.1 ali komplet LED TV Samsung 40EH6030 in SAMSUNG Galaxy TAB 2 10.1. Izbira NAJNAJ Internet se doda k naročniškemu paketu, kar pomeni, da ima naročnik za obdobje 24 mesecev na prejetem mesečnem računu dodatnih 7, 11, 13, 17, 25 ali 35 EUR za nakup izbranega izdelka ali kompleta izdelkov. Izbira NAJNAJ Internet vključuje uporabo razširjenega poštnega predala in nadgradnjo varnostnega paketa iz Panda Antivirus Pro na Panda Global Protection. Količine so omejene. Telekom Slovenije, d. d. si pridržuje pravico do sprememb cen in pogojev ter do zamenjave izdelkov. Cene vsebujejo DDV. Slike so simbolične. Za dodatne informacije, pogoje in cene obiščite www.siol.net/storitve, pokličite 080 8000 in 041 700 700 ali obiščite Telekomove centre in druga prodajna mesta Telekoma Slovenije.



siol.net/storitve

NEVERJETNI

SPIDER-MAN™

TUDI V 3D

V KINU OD 12. JULIJA

CONTINENTAL FILM MARVEL ContinentalFilm.si TheAmazingSpiderman.net 3D SONY make.believe COLUMBIA PICTURES 

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 228
julij 2012
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo,
Navi, Sneti, Quattro, Šerlok

LUSTRATORKI
Tanja Semion, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@alpress.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna Ednas Print

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X
Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %.
DVDja ni več, DDV ostaja!

© Vsebina revije je avtorsko zaščitena. Kazen za pretipkavanje člankov, povzemanje misli v pridobitniške namene, fotokopiranje ali skeniranje je britje z zarjavelo in v žabjo slino namočeno britvico! Plus jurja evrov! Urok za zlato žilo pa bomo takenako poslali nad vsakogar, ki bo Jokerja torrentiral, gor ali dol!

Veseli bomo, če nas podpre čimveč bralcev. Hvala.



OZNANILA

Še tele vrstice spišemo, pa gremo ležat na hrbet. Ker ti to gotovo že počneš, navsezadnje je mesec vetrojeb, nam piši razglednico. Tako, brez kosmatih nagih decev! Ako se ekstra izkažeš v pisalni oziroma risalni izvirnosti, ti morebiti naklonimo Diablovo majico. Če se boš pa prav specialno potrudil, bomo v njej prej povaljali Sašo Lendero!

IGROVJE, KONZOLEC

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Mmorpgji so mi še vedno dokaj pri srcu, tlačanski naravi navzlic. Njihovi svetovi peljejo okolja iz drugih iger večinoma gladko scat. Tudi v World of Warcraft še kdaj pogledam, v prvi vrsti zaradi stare gilde z ubrisanimi Britanci in Danci, ki se ga med raidom radi tako napijejo, da tank odtava v tri krasne, šefovska zverina za njim, ostali pa sledijo v vlakcu. Opisovati pa jih ne maram najbolj. Izdelani so pač na ta način, da ti ne dovolijo napredovati prehitro. Jaz pa moram v nekaj tednih dati skozi dovolj vsebine, da bralec ne dobi le začetnega vtisa, marveč širšo sliko, ki vključuje tudi oris igranja na vrhu izkušenjske lestvice. Tam bo namreč konec koncev preživel največ časa. To je kvest, težji od vseh ostalih v igri. Posebej zahrbten je novejši spletni masovni žanr zastonjskega grajenja mest, ki jih je proslavil Travian. Na prvi pogled gre za pohlevna ščeneta, ki obljubljajo, da jih boš obvladal v nekaj odmorih za malico na dan, in so za namećek brezplačna. Spočetka je oboje res. Na štartnem becirku zjutraj postaviš nekaj stavb in čakaš do večera, da se surovine stečejo na kup, nakar gradiš dalje. Tako je igra obvladljiva v nekaj desetminutnih seansah dnevno. A potem se začnejo tvoja mesteca množiti, s tem pa tudi naloge in minute pozornosti, ki jih igra terja. Čeprav si mož jeklene discipline, ki se zmore upreti nenehnemu odpiranju brskalnika, je golega garanja z optimizacijo stavb in vojska v deseterici mest toliko, da ure izginevajo neznanokam. Nek ruski tipček iz vodilnega ceha na beta svetu 3 v Tiberium Alliancu (opis v tem Jokerju) mi je zaupal, da igra pet, šest ur dnevno. To pa niso več odmori za malico. Obenem je namignil, da je že zapravil cele golide rubljev. Zato pa je bila njegova gilda prva! Brezplačnost je le površinska: če hočeš biti na vrhu, se izdatnemu plačevanju praktično ne moreš izogniti.

A tisto, kar mi je bilo najbolj za luno, je dejstvo, da so denar metali v beta različico igre. (Da imate opis v tej številki, sem moral začeti v zaprti beti februarja, ker tak naslov pravi obraz pokaže šele po več mesecih.) Soigralec iz naše gilde je denimo vložil 40 funtov oziroma 50 evrov, kar je več, kot na Otoku koštajo prvovrstni naslovi. Pa smo vseeno pošteno zadaj, ker je omenjeni ruski ceh izkoristil neuravnotežene mehanizme in se zavihtel na prestol. Kristus, no, za beta testiranje iger lenih dizajnerjev zapravljate že čas, nikar še denarja. Sicer bom jezen. **Aggressor**

PODPORNIKI

Avtera	61	Colby	63, 69	Mladinska knjiga	51	Učila	61
Bolha	27	Gamescom	9	Philips	17	Videotop / Take2	92
				Sisplet	75	TS Media	37
				Telekom	2, 67		

Naslovnica je olimpijska in retro. Posvečeni vedo.

Poročilo igrarske gilde: *'povprečen igralec je star 30 let, kupec iger pa kar 34'* in *'mladoletnih igralcev je le četrtina – točno toliko, kot je tistih nad 50 let'*. Mar res? Ako smo igralci zvečine odrasli, čemu potemtakem igre ne vključujejo celotnega nabora odraslih vsebin? Cikam na močne štorije, obnašanje likov, ki ni na ravni vrtčevskega dramaturškega krožka, na širšo paleto čustev namesto binarega krivljenja ust ter na telesno ljubezen.

Igrarski ceh redno poudarja veličino svojega poslanstva, pri čemer v sporočilih za javnost trosi čuda telegrafskih, nerazdelanih, a visokoletečih podatkov. Da je sektor močnejši od Hollywooda. Da so videoigre najbolj zabavna zabava današnjika in jutrišnjika. Da interaktivnost pelje scat premočrtno pripovedništvo iz knjig in filmov. In predvsem, da so uporabniki njegovih izdelkov vseh spolov in starosti. Trditve podkrepi z mnogimi številkami in analizami (pretežno ameriškega) trga, mediji pa navedke bolj ali manj slepo povzemamo. Kdo smo navsezadnje mi, da bi dvomili.

Podrobnosti v teh analizah ni, saj drobnjakarstvo (ameriških) občil ne zanima. Za udarne naslove in infografike so pomembne le kratke postavke, recimo *'25 milijard letnega prometa'*, *'72 % gospodinjstev ima drkalice'* ali *'ženske predstavljajo skoraj polovico igralne pogače'*. Iz niza podatkov, ki so del letošnjega poročila krovnega čezlužnega združenja ESA (Entertainment Software Association), izstopajo zlasti starostni fakti, recimo *'povprečen igralec je star 30 let, kupec iger pa kar 34'* in *'mladoletnih igralcev je le četrtina – točno toliko, kot je tistih nad 50 let'*. Mar res? Ako smo igralci zvečine odrasli, čemu potemtakem igre ne vključujejo celotnega nabora odraslih vsebin? Zakaj lahko na prste ene roke preštejem špile z globljimi, resnejšimi elementi, ki ne zajemajo le uničevanja, dekapitiranja in raztelešanja. Cikam na močne štorije, vidno in slušno obnašanje likov, ki ni na ravni vrtčevskega dramaturškega krožka, na širšo paleto čustev namesto binarega krivljenja ust ter, kajpakda, na telesno ljubezen. Z drugimi besedami: počemu Heavy Rain, ki ima vse našteto, uspešnosti in proslavljenosti navzlic ostaja unikum, ki si ga nihče ne upa posnemati?

Dasi pod zrelejše sestavine sodijo joške in koitusi, ne kanim ponovno zabavljati zoper odsotnost golote in parjenja. To temo smo dodobra obdelali v januarski izdaji. K pisanju me je napeljala konkretna prilika, in sicer obči odziv na komentar enega od vodij razvoja prihajajočega Tomb Raiderja, Rona Rosenberga. Ta je na demonstraciji na E3ju novinarjem mimobežno navrgel, *"da bodo igralci zaradi poskusa posilstva postali z Laro bolj povezani in jo bodo poskušali zaščititi."*

Novičarske strani in mnogi samooklicani ustvarjalci mnenj so se pri priči zapeli ob besedico 'rape', ki se je morebiti prvič pojavila v kontekstu videoiger. Da bi nekdo storil silo znameniti plenilki grobnic, se sliši skrajno nezaslišano in ogabno. To nikakor ne gre vkup s to 'otroško' zabavo, pa tudi ne z Larino uradno biografijo, po kateri jo ima deviška frača le za lulat. Odmev je bil tako močan, da je celo zapis o Tomb Raiderju na Wikipediji takoj fasal poglavje o 'posiljevalski' kontroverznosti. Dušebrižniške skupnosti, ki bi jih ob southparkovskem napevu Donkey Raping Shit Eater bržda sunilo po božje, so zagnale tak kraval, da je založnik Square Enix izdal javno opravičilo. Zelo neposrečeno so se izgovorili, da je bil stavek "They try to rape her" napačno razumljen (ker teh pet besed ima lahko res veliko pomenov) in da demo ni vseboval nikakršnega spolnega napada na mlado Laro.

Res je, v videnem ni bilo nedvoumnega posiljevalskega namiga – oglejte si video 'Tomb Raider crossroads' na YouTubu. Zlikovec babnico ob jasnem ukazu družabnika "Finish her!" prime za bok, nakar mu zvezana Lara tysonovsko odgrizne uhelj in ga naposled ustreli z njegovo lastno pištolo. To naj bi bil njen prvi uboj, saj je špil, kot vemo, predhodnik vseh njenih doslejšnjih avantur in je v njem punca še najstnica. Ampak ok, niti ni važno, kaj je v videu. Bolj zbodeta galama in ogorčenje, sprožena ob mimobežni omembi naklepa dejanja, četudi skrajno sprevrženega. To, da hoče nekdo nemočno, zvezano Laro zaklati, je samoumevno in pričakovano, dočim bi bilo protivoljno šlatanje njenih jošk in ritnic odločno preveč za Walmart in prižnice.

Založniki se pač tresejo pred organizacijami, ki podeljujejo starostne oznake. Namig na spolnost, kamoli nasilno, bi igro znal ožigosati z etiketo 18 in ji prislužil slabo publiciteto. Zaradi tega bi se izdelku odpovedala mnogokatera prodajna veriga. A če je tričetrt igričarjev polnoletnih, to ne bi smel biti problem, mar ne? Pa je, kajti resnica o starosti je drugačna. Statistika je upogljivo orodje, ki te hoče prepričati, da ti ni hudega, če stojiš z eno nogo v ognju, z drugo pa v ledu. V tabelah združenja ESA so zato mamice, ki družinski wii uporabijo za vadbo zumbe, in seniorji, ki občasno poženejo sistemsko pasjanso, izenačeni z najstniki, ki pet ur dnevno nabijajo velike titule. Razlog za tako 'potvarjanje' tiči enostavno v želji panoge, da bi v očeh laične javnosti izpadla bolj 'resna' in bila bolj privlačna za investitorje.

Čeprav je delež tinejdžerskih gejmerjev večji, kot nam slika ESA, je dobršen del trdojedrnih igralcev še vedno dovolj star, da bi bil kos marsičemu več, kot je v ponudbi, celo poskusu posilstva. Problem je, da sama panoga ni odrasla in da po nepotrebnem stigmatizira ter pretirano cenzurira samo sebe. Bi rekel, da je bilo pred petnajstimi leti več zrelejših prizorov in zgodbovnosti. Spomnim se množice tistikratnih pustolovščin oziroma interaktivnih filmov, od Phantasmagorie prek primerov Texa Murhpyja do Ripperja, ki so redno vsebovali elemente, ki so danes v glavnem toku prava redkost. Najbrž tiči razlog tudi v tem, da igre v prvi vrsti razvijajo ljudje, ki imajo premalo znanja o prepričljivem pripovedništvu, režiji, igranju in kadriranju.

Je pa res še nekaj drugega. Igre SO zabava za otroke, ne oziraje na njihov emšo. Zato je še kako umestno naše reklo, da se ne nehaš igrati, ko se postaraš, marveč se postaraš, ko se nehaš igrati. *Vsi odrasli so bili najprej otroci. Toda le redki od njih se tega spominjajo.* Mali princ že ve! In na Laro bi zelo verjetno gledali drugače, če bi v vsaki epizodi cipasto legla z drugim. (Po drugi plati je seveda Geralt iz Rivie cel car.)

David Tomšič





Tihi ubijalec

Pripadnike specialnih vojaških enot pri fotografiranjih radi potunkajo v lonec z maskirno barvo in jih vržejo v pragozd, kjer pozirajo kot novodobni plenilci. Češnja na torti takih scen je brez dvoma samostrel v kamuflažni barvi. Z njim ti možje dajo vedeti, da so res specialni, ker tega orožja v rokah rekrutov ponavadi ne opaziš. Tebi pa se v misli koj nariše prihuljeni komandos, ki s puščico neslišno sname nasprotnika s stražnega stolpa.

Vsaj tako si predstavljaš, kajti samostrel se ne oglaša s pokom, saj za poganjanje izstrelkov uporabi prožnostno energijo napete elastične tetive. Princip je eden najstarejših in v obliki loka izvira iz pozne starejše kamene dobe 8.000 let pred našim štetjem. Samostrelom slične naprave, ki kraka in tetivo pritrdijo na strelno ogrodje, so prvič zasledili na Daljnem vzhodu v približno osmem stoletju pred Kristusom. V Evropi ga zapazimo v pričevanjih starih Grkov tristo let kasneje. Ti so v glavnem popisovali težje naprave, katerih vrhunec je bila rimska balista.

Samostrel se je na antičnem in srednjeveškem bojišču za zastopstvo vselej boril z lokom. Toda orožji sta si navkljub enakemu principu različni do te mere, da dilema 'katero je boljše' ni smiselna. Najbolje je bilo, če si kot vojskovodja imel oboje. Lok se je ponašal z visoko hitrostjo streljanja in enostavnim vzdrževanjem. Izurjeni lokostrelci z angleškim dolgim lokom, najboljšim takim evropskim orožjem, so lahko sovraga zasuli s salvami puščic do tristo metrov daleč z osmimi streli v minuti. Poudarek na 'izurjeni', kajti dobri lokostrelci so vežbali praktično vse življenje in so bili zato tudi veliko vredna enota.

Medtem se je lahko navaden hribovec zadovoljivega rokovanja s samostrelom naučil v nekaj tednih. Izstreljeval je krajše in težje puščice z večjo kinetično energijo, ki so mogle na razdalji tam do stotih metrov bolje prebijati oklepe. Ker sta bila kraka na samostrelu krajša od onih na loku, je napenjanje zahtevalo več sile. Za to je strelec potreboval pomagala, kot so napenjalne kljuke, jermeni in vitli. Spričo tega je bila hitrost streljanja trikrat manjša od lokostrelčeve. Prestižni vojaki so imeli ob sebi dva pomagača: enega za napenjanje in drugega, da je pokonci držal ščit. Tako lok kot samostrel sta se v 16. stoletju začela umikati puškam.

Čemu se je samostrel potem spet znašel v rokah vojakov? No, saj se ni zares. Stereotip tihega polaganja teroristov s puščicami je primeren za filme, realnost pa se s tem ne strinja. Strel s tako napravo ni čisto tih, saj tetive ob sprostitvi oddajo značilen zvok, ki zna biti glasnejši od poka dušenega orožja. Predvsem pa strelica tarčo le redko ubije dovolj potihem. Običajno teka naokoli in se dere "JEBELA CESTA, PUŠČICO MAM V VAMPU!" S pridušeno ostrostrelsko puško lahko sovraga zadeneš v hrbtenjačo ali glavo in je vsega konec v trenutku. Torej, zakaj samostreli? Zlasti zaradi propagandne in psihološke narave. Komandosi z njimi so videti kul. In če se ga kdaj uporabi v boju, se ga za začetni šok, čeprav obstajajo pričevanja, da so nekatere sodobne vojske uporabljale zastrupljene puščice. Razen tega jih redno nucajo predvsem za lučanje plezalnih kavljev.

Na civilnem področju samostrele uporabljajo za športno in lovsko streljanje, četudi niso primerljivi s puškami. Imajo okrog petkrat manjši uporabni doseg in učinek na cilj od strelnega orožja. Izurjeni lovec s samostrelom bo snel divjad na nekje do šestdesetih metrih, ne več. So pa za civila zanimivi, ker za naprave s tetivo pri nas ne potrebuješ orožnega lista, čeprav jih moraš vseeno prijaviti. Z njim lahko ob prisotnosti starejše osebe streljajo tudi nepolnoletni. Večina teh naprav je sestavljene sorte (compound) – to so tiste s škripčevjem na koncu obeh krakov. Ta mehanizem uporablja elipsaste koleščke, ki olajšajo napenjanje in omogočijo večjo hrambo prožnostne energije v okvirju kot klasični lok. Najmočnejši puščice pošiljajo s polovično hitrostjo zvoka, torej nekje do 650 km/h. Tudi njih ne moreš napenjati z ročnim vlečenjem tetive, razen če rutinsko s prsti dviguješ 70 kilogramov. Poleg zato dobiš razne oblike vzvodov. In še nekaj: proženje samostrela brez vstavljene strelice je za napravo lahko pogubno!

Kdor si zaželi tak onegaj, naj pogleda v tujino. Najbolj razvpit izdelovalec je britanski Barnett, ki pa ne slovi po kvaliteti. Ne padaj na krilatice o hudi hitrosti izstrelka in se raje ozri za proizvajalci, kot so TenPoint, Parker in Bowtech. Kvalitetne mrcine, ki ne bodo razpadle po nekaj dnevih streljanja, se začno malo pod evrskim tisočakom. Pa po pameti, nočem sredi teka fasati puščice v rit. *(ag)*

Velika morska deklica

Puške, avtomobili, laserji in traktorji so lahko odlične hotnice za velike fante. A med našim bralstvom je nezanemarljiv delež odojčnic, ki imajo seveda lastna hotna področja. Zato je prav, da od časa do časa predstavimo kak njim poželjiv predmet. In smo razmišljali. Največji (uporabni) dildo na svetu, polmetrska gorjača s fijem petnajst centi, bi bil preveč na prvo žogo, domiselni kuhinjski pripomočki znajo nehote užaliti, češ, a babe smo samo za v kuhinjo?, dizajnerski salonarji z nenormalno visoko peto pa so premalo, no, zanimivi za recimo fane Vojne zvezd. Zato se nam je zdela dobra, letnemu času ustrezna zamisel preobleka za morsko deklico. Ne kar ena brezvezna, ki si jo lahko za pusta kupimo na tržnici, marveč konkreten, verodostojen pripomoček s temu primerno ceno!

Živalski svet nam buri domišljijo, odkar smo se dvignili nadenj. Poleg zavedanja, da je pol favne užitne, drugi polovici pa je užiten sam, je človek vselej rad fantaziral ter občasno prakticiral medvrstno parjenje, o čemer pričajo izročila vseh zgodnjih kultur. Povsod je moč zaslediti tako občevanja z živalmi kot hibridna bajeslovna bitja, kakšen je minotaver. In kajpakda deklica z ribjim repom. Te so bile nasploh priljubljene in se jih najde v kitajskih pripovedkah, kjer so jokale bisere; v povestih Tisoč in ene noči, kjer so ribji ljudje živeli v komunistični podvodni skupnosti; v grški mitologiji, kjer je bila najbolj znana morska nimfa Tesalonika, sestra Aleksandra Velikega; v slovanskih vražah, kjer so bile ena od oblik rusalk; v Ramajani, kjer je ribočlovek prva Višnujeva inkarnacija; in seveda v nordijskih bajkah, saj so bili vikingi nadvse povezani z morjem. Ravno iz njihovih legend izhaja nam najbolj poznana pripovedka Mala morska deklica.

Pod tem nazivom si predstavljamo rdečelaso Disneyjevo princeso Arielo. A tako kot si Walt ni izmislil Sneguljčice, Pepelke, Aladina, Ostržka in Medvedka Puja, si tudi ni Male morske deklice. Disneyjeve predstavitve pravljic so nam kratkomalo zlezle pod kožo, kar glede na marketing in molžo blagovnih znamk ni nič čudnega. Pravi avtor zgodbe o hčerki morskega kralja, ki se nesmrtno zaljubi v površinskega princa in za ljubezen žrtvuje glas, je danski pravljičar Hans Christian Andersen. Ta jo je leta 1837 spisal kot baletno predstavo, Kobenhavnčani pa so morskemu liku posvetili znameniti kip, ki je ena od glavnih mestnih znamenitosti.

Sirene, kakor pravimo morskim ženam, so ponavadi predstavljene kot hude bejbe z dobrimi joški. Ti so v novejšem času vsled puristične cenzure zakriti z lasmi ali školjkastimi pokrivali. Vendar v mornarskem vraževerju niso imele dobrega prizvoka. Od Iliade pa do gusarskih časov so veljale za zlobna bitja, ki prežijo na morjeplovce in jih s svojim glasom in stasom uročijo ter pogubijo. O tem, da obstajajo, ni bilo dvoma in v morskih kronikah se je skozi stoletja nabralo mnogo pričevanj. Nekateri menijo, da so natreskani mornarji uzrli morske krave, ki z nekaj domišljije po silhueti resnično spominjajo na debelejše morske deklice. Druga razlaga omenja tradicionalne japonske oziroma nasploh pacifiške iskalke biserov, ki so bile znane po neobčutljivosti na mrzlo morje in držanju sape več minut. Že to jih je v očeh nevednih mimoplovcev naredilo za nečloveške. Povrhu so po potapljanju zgoraj brez ležale na obali in si krepile pljuča z nenavadnim petjem.

Na krilih ljudske naivnosti so mnogi raziskovalci in potujoči cirkusi na ogled postavljali trupla in ostanke morskih deklic. Nekaj od tega je bilo dojenčkov s sirenomelijsko deformacijo, pri kateri sta med ostalim nogi zraščeni v en ud. A zvečine je šlo za potvorbe. Eden takih je bila slavna fidžijska sirena iz 19. stoletja – mumificiran opičji torzo, mojstrsko prišit na kos ribe.

Za karseda pristen ponaredek pa je poskrbela ameriška firma, pomenljivo poimenovana The Mertailor. Pričeli so namreč z izdelavo unikatnih in funkcionalnih silikonskih ribjih repov, ki so namenjeni plavanju, ne maškaradi. Poleg tega, da si zaradi velike plavuti in bleščavih lusk z njim videti kot pravljično morsko bitje, preobleka deluje kot monofin. Torpedne hitrosti se z njo sicer ne da doseči, vseeno pa se plava elegantno in urno, kot se od morske dečvice pričakuje. (Monofin je drugače enojna plavutka, ultimativni plavalni pripomoček, s katerim za šalo prehitiš najhitrejšega plavalca in celo skočiš iz vode – rekord je točno dva metra!) Kaj vse zmore, zgovorno povedo fotografije Avstralke Hannah Fraser, ki se kot poklicna morska deklica bori za ohranitev oceanov. Če bi jo rada posnemala, pripravi lastnih ali 'sponzorskih' 2500 dolarjev! A pazljivo z nastavljanjem na čereh in mahanjem mornarjem, da se ne bo spet pripetila Costa Concordia. *(lf)*





Aliens: Colonial Marines

Tale naslov je skoraj kot Duke. Prvič so ga najavili na začetku tisočletja, in sicer za playstation 2, a se mu je tistikratni založnik Fox Interactive odpovedal. Potem je bilo vse tiho, dokler ni leta 2006 digitalne pravice do vsemirskih zajebancev odkupila Sega in v navezi s studiem Gearbox napovedala vnovičen zagon. Toda kljub razvoju, ki traja polnih pet let, so igro z obljubljene 'zaprmej pomladi' vnovič prestavili za dva letna časa. Moštvu gre sicer šteti v zagovor, da so vmes znenada dobili Duka Forever, ki so ga morali dokončati, kakor so vedeli in znali. Vseeno pa dolg razvoj projektu ne koristi, kajti na predstavitvi je bila tehnična zastarelost opazna. Nič oprijemljivega sicer, ampak malo štoraste animacije tukaj, nepodroben model in tekstura tam ...

Igra se dogaja v osnovnem alienskem vesolju, torej v tistem, kjer ni predatorjev, Batmana, Nodija in ostalih bitij, s katerimi so beštije pomerili v stripih. Ne le to, filmski studio Fox izdelek uvršča v ozek kanon blagovne znamke, ki razlaga uradne dogodke, zato je razvijalcem celo posodil enega od oblikovalcev iz filmske serije. Ni čudno, da mnogi videni prizori delujejo, kot bi ponovno gledal Aliens iz leta 1986. Igra se namreč najbolj zgleduje po tem filmskem poglavju, saj se otvori le nekaj mesecev kasneje. (Mimogrede, če si mladič, ki si prepoznavno vesoljsko pošast srečal le v izprijenem nizu Aliens vs. Predator, si obvezno dolsnem ..., no, oglej prva filma. To sta remek deli vesoljske grozljivosti, kakršnih ne delajo več, in v razširjeni HD-izvedbi ju je kljub starosti veselje pogledati.)

Fabula govori o vodu marincev, ki raziskujejo, kaj se je zgodilo z njihovimi kolegi v filmu. Zato bomo igranje pričeli v opuščeni vesoljski ladji Sulaco – taisti, kamor so se v dvojki vrnili preživeli in s seboj prinesli še pošastno matico. Kot smo izvedeli kasneje, je računalnik zaradi požara nato samodejno izstrelil Ripley v zapor v trojki, nakar je domnevno prazna lupina vandrala po vseniču. A kot bodo soldatje spoznali na lastnem mesu, plovilo ni neobljudeno, dasiravno bo težko razložiti, od kod se je nadloga vzela. Enako vprašanje se porodi na naslednji lokaciji, v bazi oziroma na luni LV-426. (To je plac, kjer je moštvo iz originala prvič kasiralo facehuggerja in kjer se nato odvija celotno nadaljevanje.) Tudi če so jajca ostala, zverjad za svojo preobrazbo vendarle nuca gostitelje. Kakorkoli že, naš lik, eden od slaboritnih vesoljskih komandosov, si najbrž ne bo belil glave, kaj je bilo prej, ikra ali krap, marveč bo ob razčetverjenih kameradih mislil le na lastno preživetje.

V hostilnem okolišu, preplavljenem z insektoidnimi sovragi, to vsekakor ne bo lahko. Alieni bodo hitri, lezli bodo po stropih in pod tlemi ter kukali iz sleherne odprtine. Če je ne bo, jo bodo pa naredili. Mnogokrat bomo morali za seboj zavariti vrata in si pomagati s samostoječimi topovi. Pa še to bosta le začasna ukrepa. Kot v filmu, skratka. Poznani bodo takisto prostori, označbe na stenah, komandne plošče in seveda orožja, ki so itak podobna v vseh alienskih igrah: hitrostrelka, dvoročni top, vatrobacač in obvezni viličar. Ta bo prišel zlasti prav pri večjih, doslej še nesrečanih sortah kreatur. Del obvezne opreme bo prav tako znameniti senzor premikanja. Toda ker igra stavi na 'realizem', na zaslonu ne bo nobenih prikazovalnikov, marveč bomo morali za pogled na radar spustiti orožje, kar bo po zagotovilih avtorjev ojačalo napetost in strašljivost. Upamo, da se odločitev ne bo izkazala za napako, kot je bilo mutenje z lučjo in puško v Doomu 3.

Razen Sulaca, kolonije in bližnje zapuščene ladje, katere izvor smo do neke mere spoznali v filmu Prometej, avtorji niso razkrili nobenega drugega prizorišča. So pa omenili, da bo moč kljub odsotnosti alienske kampanje v morilski eksoskelet skočiti v večigralstvu. Kot smo videli v preteklosti, bo zver imela prednost v urnosti in boljšem premagovanju gravitacije. Zanimiv bo gotovo tudi sodelovalni modus, pri katerem bodo lahko drugi, tretji in četrti soigralec uleteli na pomoč kadarkoli.

Vsekakor Colonial Marines dosti obetajo in ne oziraje na dejstvo, da ne bodo mogli tehnično parirati Crysisu 3, bodo posedovali pristno vzdušje. To pomeni tako srhljivo in temačno bip——bip—bip-bip-bipbipbiiiiiii napetost kot eksplozivno akcijo, v kateri bosta kri ter kislina špricali na vse konce. Še toliko bolj na wiiju u, kjer bo zaslonski kontroler rabil kot radar. *(lf)* ***Sega za PC, wii u, PS3 in xbox 360, jeseni***



www.gamescom-cologne.com

15.–19.8.
2012, KÖLN



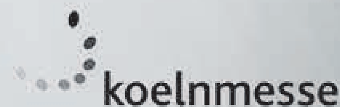


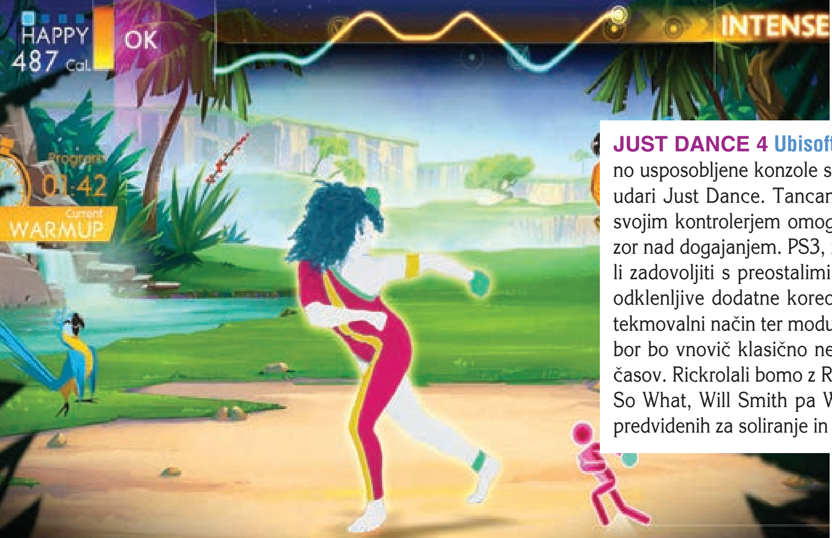
15.8.2012: dan namenjen izključno strokovnim obiskovalcem in novinarjem

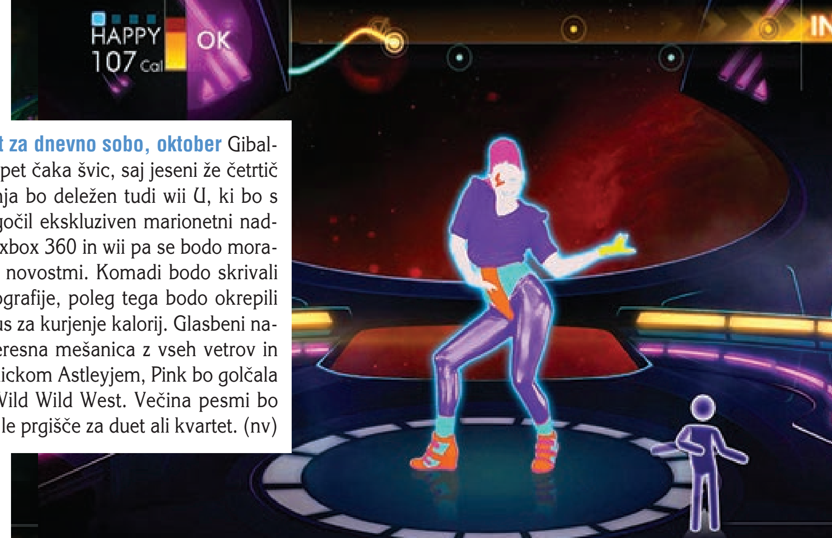
Celebrate the games!

Zastopstvo sejmišča
Koelnmesse za Slovenijo
Tomšičeva 3
1000 Ljubljana
Tel. +386 1 252 88 55
Fax +386 1 252 88 69
maja.horvat@ahkslo.si









JUST DANCE 4 Ubisoft za dnevno sobo, oktober Gibalno usposobljene konzole spet čaka švic, saj jeseni že četrtič udari Just Dance. Tancanja bo deležen tudi wii U, ki bo s svojim kontrolerjem omogočil ekskluziven marionetni nadzor nad dogajanjem. PS3, xbox 360 in wii pa se bodo morali zadovoljiti s preostalimi novostmi. Komadi bodo skrivali odklenljive dodatne koreografije, poleg tega bodo okrepili tekmovalni način ter modus za kurjenje kalorij. Glasbeni nabor bo vnovič klasično neresna mešanica z vseh vetrov in časov. Rickrolali bomo z Rickom Astleyjem, Pink bo golčala So What, Will Smith pa Wild Wild West. Večina pesmi bo predvidenih za soliranje in le prgišče za duet ali kvartet. (nv)



F1 2012 Codemasters za PC, PS3 in xbox 360, septembra Baje se je studio Birmingham, ki stoji za novodobno serijo F1, lani osredotočal na večigralstvo, kar je bilo vidno po spletni udeležbi šestnajstih in razdeljenem zaslonu. Na kaj merijo letos, se ne ve natanko. Čuli smo, da se trudijo okrog fizike, zlasti aerodinamike in blažilnikov. Zaradi tega naj bi bili deležni vernejšega občutka, kdaj se kolesa ne dotikajo tal, stabilnejših dirkalnikov pod pritiskom ter dinamičnejših v skrajnih situacijah. Teh bo morda več zaradi prenovljenega vremena, bo pa igra kljub temu prijazna do zelencev na rovaš priučitvenega načina. Uradna licenca ni pod vprašajem, tako kot ne simuliranje sistemov KERS in DRS ter upoštevanje novih pravil. Za češnjo bomo imeli priložnost zapeljati po novi stezi Circuit of the Americas v Teksasu. Prelomnosti po vsej verjetnosti ne bomo deležni, kritičnejši pa bodo imeli še eno kost za glodanje, namreč vnovičen jesenski izid, ko bo spet mimo že večina sezone. Datum je neumen do obisti, toda Codemasters zdaj ne bodo spreminjali letnega cikla. (sn)







DEAD OR ALIVE 5 Tecmo Koei za xbox 360 in PS3, septembra Nepresenetljivo bo šlo za 3D-pretepačino, v kateri bo zopet krepko odzvanjal Virtua Fighter, le da bo sistem podrejen hitrejšemu dogajanju, hipnim preusmeritvam in razbijanju aren. Z dobro tempiranim megaudarcem bomo lahko nasprotnika poslali v točno določen del okolice. Tedaj se bo začelo prizorišče filmsko rušiti in znašli se bomo na drugem delu stopnje. Vprašanje je, kako bo to vplivalo na dinamiko tepeža, a morda nas od kritičnih misli odvrnejo kamera, ki se bo bližala spektakularnim potezam, raztrgana oblačila, umazana koža, namrščeni ter nasmejani obrazi in zadihani liki. Pri ženskah bo to pomenilo napihovanje veličastnih balkonov, vendar pa naj bi bil DoA5 manj drkaški material. Trudijo se, da bi bil slog bolj realističen in zadajanje poškodb še bolj boleče. Če kdo verjame. (sn)



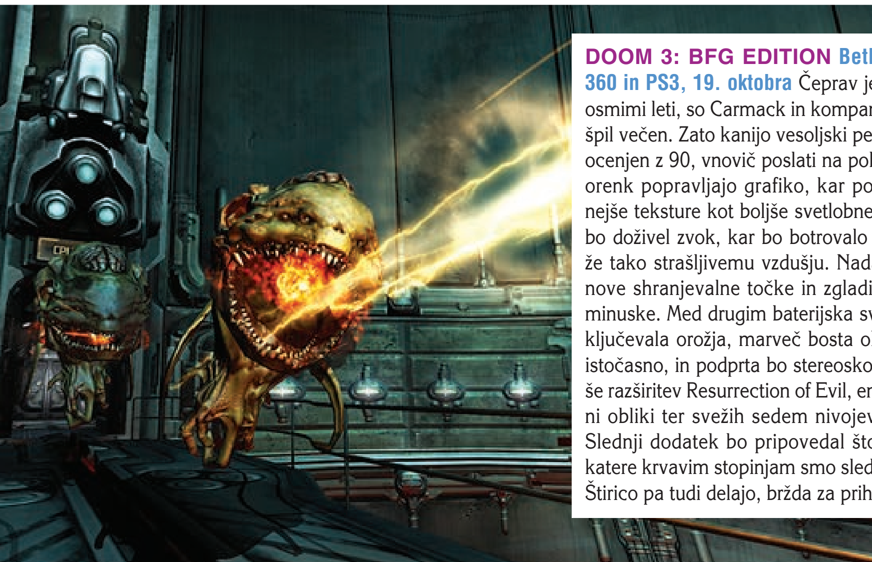
NUCLEAR UNION 1C Company za PC, 2013 Ta ukrajinska postapokaliptična tretjeosebna frpjka bo postavljena v svet, kjer je v kubanski raketni krizi leta 1962 počilo in je Zemljo opustošila jedrska vojna. Igrali bomo nekdanjega sovjetskega pilota, ki se bo iz glavnega mesta nove SZ odpravljal na plano pobijat mutante. Hkrati bo moral paziti, da mu sredi frisa ne zraste tretja roka ali da ga ne pohrusta fizikalna anomalija. Veliko opustošeno pokrajino bo moč svobodno premerjati, pri čemer bomo srečali vrsto bolj ali manj človeških oseb. Te se nam bodo pridružile, vendar ne več kot ena naenkrat. Kompanjonov ne bo moč neposredno nadzorovati, jim pa bomo lahko dajali ukaze med dejavnim premorom, kjer bomo tudi natančneje merili z orožji. Se pravi, Metro + Fallout + S.T.A.L.K.E.R.? Se ne pritožujemo. (ag)





THE UNFINISHED SWAN **Sony za PS3, letos** Če ti je dogajal Journey, le drži zrklo na tej playstationovi neodvisnici novincev Giant Sparrow. V vlogi mladega sirote bomo v andersenski pravljični dimenziji, oropani barv, lovili laboda. Znašli se bomo pred praznim, srepeče belim 3D-prostorom, in šele, ko bomo začeli vanj lučati packe črnila, se bodo prikazali monokromatski objekti – tla, stene, rastline in steze, ki nas bodo vodile naprej. Med silhuetami se bomo gibali precej svobodno, v ohlapno pravo smer pa nas bodo vodile rumene labodje stopinje. Prav tako se bomo zanašali na ušesa. Toda s črnilom bomo obarvali tudi živali, ki ne bodo vedno prijateljske. S farbanjem, ki bo verjetno podpiralo move, bomo razkrivali basensko zgodbo o napihnjenem vladarju, ki je kraljestvo oblikoval po svoji podobi, in hkrati osvetljevali svojo usodo zapuščenčka. Nič, Unfinished Swan bo morda še en umetniški hitič na PS3, ki se s takimi projekti vidno loči od xboxa 360. (sn)





DOOM 3: BFG EDITION **Bethesda za PC, xbox 360 in PS3, 19. oktobra** Čeprav je Doom 3 izšel pred osmimi leti, so Carmack in kompanija prepričani, da je špil večen. Zato kanijo vesoljski pekel, v našem glasilu ocenjen z 90, vnovič poslati na police. V ta namen mu orenk popravljajo grafiko, kar pomeni tako podrobnejše teksture kot boljše svetlobne učinke. Dopolnitve bo doživel zvok, kar bo botrovalo še bolj strašljivemu že tako strašljivemu vzdušju. Nadalje bodo vključene nove shranjevalne točke in zgladili naj bi mnogotere minuske. Med drugim baterijska svetilka ne bo več izključevala orožja, marveč bosta oba nujnika delovala istočasno, in podprta bo stereoskopija. V paketu bodo še razširitev Resurrection of Evil, enka in dvojka v izvirni obliki ter svežih sedem nivojev The Lost Mission. Slednji dodatek bo pripovedal štorijo o predhodnici, katere krvavim stopinjam smo sledili v originalni trojki. Štirico pa tudi delajo, bržda za prihajajoče sisteme. (lf)



THE CAVE **Double Fine za PC, PS3 in xbox 360, 2013** Avtor avantur Ron Gilbert (Monkey Island) trenutno pomaga Timu Schaferju šteti s Kickstarterjem zbrani denar. Za oddih od tega težkega početja pa ustvarja lastni naslov, od strani gledano mešanico ploščadne skakalke in pustolovščine. Nadzorovali bomo tri like naenkrat, ki bodo morali v stilu Izgubljenih vikingov sodelovati, da bodo skozi vrsto preprek v govoreči jami prišli do nirvane. Ali nekaj takega, kajti Jama je metafora za njihovo podzavest. Globoko, stari! Izzive bomo reševali tako z akrobacijami kot rabo predmetov, ki naj bi bila še bolj odpuljena kot v Day of the Tentacle. Še nekaj: za obilico ponovnega preigravanja bomo tri igralne osebe pred začetkom izbrali izmed sedmih ekscentrikov, kjer bo najti budističnega meniha in kmečkega prostaka. Zgled Maniac Mansiona? Naaah ... (ag)





WORLD OF WARPLANES **Wargaming.net za PC, koncem leta** World of Tanks kmalu ne bo več edina večigralska zastonjkarica pod okriljem Wargaming. net. V World of Warplanes se bodo v podobnem igralnem okvirju zapodili nemški, sovjetski in ameriški aeroplani. Eni bodo iz druge svetovne, drugi eksperimentalni, tretji zgodnji reaktivci, kakršen je F-86 sabre. V do petnajstminutnih bitkah se bo pomerilo trideset igralcev v dveh moštvih, ki bodo morali sklatiti vse sovražne pilote ali jim zbombardirati bazo. To pomeni, da bomo napadali kopne cilje in vijugali med izstrelki protizračne obrambe, za kar bomo lahko izbrali tudi težke bombnike. Med bitkami bomo v hangarju kupovali nove kovinske ptiče z novci, dobljenimi v bitkah, ali za evre. Nadzor bo sicer poarkaden, a sodeč po beti bo priporočljiva vešča raba analogne igralne palice, če bomo hoteli mojstrovati. (ag)








CARRIER COMMAND: GAEA MISSION **Bohemia Interactive za PC in X360, 27. septembra** Gaea Mission je rimejk slovite igre iz leta 1988, v kateri smo nadzorovali letalonosilko. Oziroma, natančneje, desantno ladjo, ki je znala poleg avionov naokrog pošiljati oklepnike in vojake. Cilj te silne vojske v plavajoči škatlici bo vnovič otočje z množico zaplat zemlje, kjer bodo tovarne in rudniki surovin. Z zavzetjem takih strateških točk bomo mogli ladjo, letala in vozila nadgrajevati. Zakaj bomo to počeli? Ker bo na drugi strani arhipelaga nasprotna ladja, s katero se ne maramo in bo morala na dno! Bojišče bomo lahko nadzorovali iz zraka s premikljivo kamero , v vsakem trenutku pa bo moč skočiti v posamezno vozilo in se reševati v letu ali ob brzenju čez gričevja. Poleg tega recepta, ki je pisan na kožo večigralstvu, bo igra premogla samotarski način, v katerem bomo nastopali kot pešak. Futuristični Operation Flashpoint? Morda. Obljubljajo napeto in moralno sivinsko obarvano pripoved. (ag)




TOTAL WAR: ROME 2 **Sega za PC, jeseni 2013** Creative Assembly so v nizu strategij Total War že po dvakrat obdelali evropski srednji vek in Japonsko. Sedaj nas bodo vnovič odpeljali v dobo, ko so rimske legije nadzorovale širjave od britanskega otočja do Kavkaza. Rome 2 bo v vseh pogledih zajetnejši od prvenca. Strateška karta, na kateri potezno premikamo vojske, se bo izdatno razširila proti vzhodu. Realnočasovne bitke bodo prvič zares spojile kopno in pomorsko vojskovanje, saj bomo uprizarjali množična izkrcanja. Predvsem pa bodo bojišča večja in podrobnejša. Mesta ne bodo več le zaplate hišk, obdanih z zidom, marveč razvejane mreže uličic in trgov, kjer se bo spopad po padcu obzidja šele pošteno pričel. Zemljo bo lahko na bojnem polju tacalo več kot deset tisoč vojakov v ogromnih armadah, s čimer želijo prikazati nekdaj nepremagljivo moč rimskih legij. A prisotne bodo tudi animacije posameznih pešakov, ki so postale zaščitni znak serije, saj bomo lahko kamero izbranemu soldatu postavili prav za hrbet. Tako opažena herojstva ne bodo le kozmetika, saj si bodo enote z (ne)uspehi pisale samosvojo zgodovino, ki jih bo spremljala za vekomaj. (ag)




NHL 13 **EA za PS3 in xbox 360, 13. septembra** Na naslovnici nič manj kot dvaindvajsetega NHLa ne bo Anžeta Kopitarja, saj je internet na uradnem glasovanju izbral napadalca Philadelphie Claudea Girouxa. A to je bilo, preden so LA Kings osvojili Stanleyjev pokal, in če bi izbor potekal zdaj, bi bila odločitev gotovo drugačna, saj se je Anže izmed 60 začetnih tako ali tako prebil med osem najboljših. Je pa to še najbolj zanimiv element NHLa 13, ki mu zaenkrat niso napovedali niti ene prelomnosti. Najbolj se tolčejo po prsih glede izboljšane umetne pameti in fizike, ki bo še bolj zavila v realistično simulacijo glede oponašanja inercije ter zaletavanja hokejistov. Morda bodo do izraza prišle tudi popravljenosti, kot je izboljšan menedžerski način in več taktik. Zna biti kul, a glede na to, kako NHL izgublja na kakovosti, ker nima konkurence, in upoštevaje bližanje nove generacije konzol se od trinajstice ne nadejamo preveč. (sn)




GUARDIANS OF MIDDLE EARTH **Warner Bros. za xbox 360 in PS3, na jesen** Očitno se bo Doto kloniralo kot nekdaj Doom, kajti recept nalinijskih aren (Multiplayer Online Battle Arena – MOBA) se seli v Tolkienov svet. Zvezde bodo junaki Gospodarja Prstanov in Hobita, od Gandalfa in Saurona do Goluma. V postavah pet proti petim se bodo udarili na bojnem polju, kjer bodo morali streti obrambo nasprotne utrdbe. Poleg drugega moštva jo bodo sestavljali obrambni stolpi in računalniško vodena vojska. Pri tem bo vsak lik imel po štiri posebne sposobnosti. Golum bo denimo lahko sovragu skočil za vrat in ga ugriznil v uho, Gandalf pa bo slepil kot uruk-haije na koncu Stolpov. Sprva bo na voljo dobrih dvajset herojev, ki jih bodo kasneje še dodajali, največ okoli Jacksonovega filma Hobit letošnjega decembra. Zanimivost te inačice koncepta MOBA je, da bo na konzolah, saj jo bomo pretočili z Xbox Live Arcada ali Playstation Networka. Glavno vprašanje je kajpak, kako bo zvrst, ki na PCju zahteva brezhiben nadzor z mišjo, delovala z joypadom. No, če nas bodo živi nasprotniki preveč fentavali, nam bo še vedno ostala igra z boti. (ag)

Nintendo bo zredil 3DS

Mariova tvrdka je leto po splovitvi DSija na police poslala še njegovo povečano različico DSi XL. Teh je do letošnjega aprila skupno prodala dobrih dvanajst milijonov, kar je približno pol toliko kot DSijev. Očitno jim je bil izkupiček po volji, kajti recept sedaj ponavljajo s 3DSom. Ta bo 28. julija dobil večjega brata 3DS XL (na Japonskem 3DS LL), ki bo stal dvesto evrov. Njegova zaslona bosta po površini skorajda dvakrat večja, zgornji 4,88 inče v primerjavi s 3,53 pri izvirniku. Naprava se bo ponašala z okoli uro daljšo dobo med polnjenji baterije, kar pomeni od štiri do šest ur akcije. Sprva na voljo v treh barvah: srebrni, črni in rdeči, priložena bo 4 GB kartica. Ostale značilne trideesovske lastnosti, kot je prilagodljiv stereoskopski prikaz na zgornjem ekranu in dotikabilen spodnji, ostajajo nespremenjene. Razporeditev knofov bo takisto enaka, vnovič pa bo manjkal drugi analogni drsnik. Tako kot za osnovni 3DS ga bo treba dokupiti, kakopak nov model.



Nintendo pravi, da so obliko z eno samo gobico ohranili zaradi stremenja po nižji ceni. Tudi zato bo evropski XL naprodaj brez AC-adapterja.

Tisti, ki so 3DS XL imeli v rokah, hvalijo zaslona z ostrejšo ter kontrastnejšo podobo in poraja se misel, da skuša Nintendo močneje tekmovati s tablicami in pametnimi mobilniki, ki so njegovi glavni konkurentje. Morda, a za to bo morala naprava početi še kaj drugega kot le omogočati igranje.

Sodišče EU odločilo o prodaji rabljenih iger

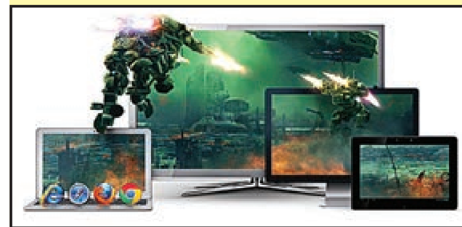
Živimo v času, ko si podjetja prizadevajo z vse bolj absurdnimi ukrepi omejiti pravice uporabnikov svojega programja. Zaradi tega ga vse večkrat dobimo v najem, namesto da bi bili lastniki kupljenega izvoda. Z 'online passi', kot je EAjev, z vezavo muzike na iTunes in s podobnimi prijemi pa skušajo onemogočiti nadaljnjo prodajo, saj pravijo, da od nje nimajo nič. No, zdaj so v kolesje dobili jekleno palico od Sodišča Evropske unije. Inštanca, ki je ne gre mešati z Evropskim sodiščem za človekove pravice, je namreč razsodila, da je prodaja rabljenih digitalnih izvodov kateregakoli softvera legalna in je založniki na ozemlju EUja ne smejo ovirati.
Sklep je posledica razsodbe v sporu med Oraclom in nemško družbo UsedSoft, ki je tržila rabljene licence Oraclovih produktov. Po njej sodišče ugotavlja, da se digitalna distribucija v tem oziru ne sme ločevati od fizične in da torej prvotni trgovec s prodajo programa pravice za nadaljnje razpečevanje prenese na kupca. Ta mora v primeru digitalne vsebine slednjo ob pošiljanju naprej izbrisati, sicer bi šlo za nelegalno kopiranje. Na sodniji pravijo, da njihovo drži ne glede na to, kaj piše v licenčnih sporazumih s kupci (EULA, End User License Agreement).
Kakšne natančno bodo posledice, je še nejasno. Razlaga podjetjem izrecno nalaga le, da trgovanja iz druge roke ne smejo preganjati, ne pa tudi, da ga morajo nujno omogočati. Zato Valvu bržda ne bo treba na vrat na nos uvajati orodij, s katerimi bi uporabnik igro izkopal iz Parinega uporabniškega računa in jo prodal. A jezik sklepa dopušča nekaj svobode v interpretaciji in lahko bi kdo osnoval primer proti velikanom, če izvoda ne bo mogel prodati. Ne le to, sodišče je tudi dejalo, da originalni prodajalec ne sme zahtevati denarja od kupca iz druge roke – točno to pa so online passi.
Electronic Arts in druščina se še niso bučneje odzvali in bržda tuhtajo, kako nadlogo obiti. Morda se nam spričo nje pripeti razmah naročniškega kupnega modela. Razlaga je resnici na ljubo arhaična, ker skuša izenačiti fizično in digitalno prodajo, med katerima vsekakor so razlike. Čeprav gre za dobrodošel korak k večjemu nadzoru uporabnika nad svojim programjem, tako ni nujno, da bodo posledice le pozitivne.

Nova igralska prireditev: Rezzed

Sejmi iger resda ne obravnavajo le turbofolk naslovov tipa Call of Duty, a manjše titule se v tem Cecinem rompompomu utopijo. Zato so dobrodošli dogodki, ko so IGF, Penny Arcade in Rezzed. Gre za novi britanski smenj, ki se osredotoča na računalniške in neodvisne igre. Najraje ima, če se to pokriva, zato je bilo na prizorišču 6. in 7. julija videti mnoge garažne špiliče, kot so zastonjski mmo Missing Ink, prvoosebna streljanka Natural Selection 2 in Armin internetni zombakeljski mod DayZ, ki ga kljub komaj alfa verziji igra že skoraj pol milijona ljudi na tisoč strežnikih in se osredotoča na preživetje na 225 kvadratnih kilometrih postsovjetske divjine. Lahko si sam, se družiš z ostalimi preživelimi, prosto raziskuješ ali se treseš na kakem zapuščenem kozolcu, ko pade vzdušna noč – izbira je tvoja. Le med trupelca ne zaidi, naj ležijo po tleh ali blodijo okoli, saj ti bodo urno požrla čreva. To ni arkadna sekljačina, marveč se spogleduje z realizmom in nenehno smrtjo, v čemer je njegova moč. Na drugi strani pa so pripeljali tudi AAA-špile – Borderlands 2, Aliens: Colonial Marines in Far Cry 3. Zanimivo je, da Rezzeda niso udejanjili v Londonu, marveč v obmorskem mestu Brighton na jugovzhodu Otoka. Čemu? Tam imata svoja štaba prireditelja, spletni strani Eurogamer in Rock Paper Shotgun. Splendid, old chaps!
Britanskosti ustrezno je svojo novo kurioziteto – res, imenuje se Curiosity – pokazal Peter Molyneux, ki je šel na svoje v studio 22 Cans in se tam očitno redno zakaja. Eksperimentalni računalniški, iOSarski in androidni nekajevrski špilič bo ljudem omogočal, da bodo v veliki beli sobi razbijali veliko črno kocko, kot DLC pa bo moč dokupovati dleta, ki bodo segala od takih za par evrov do onakega za 70.000 evrov. 22 Cans pravijo, da ne pričakujejo, da bodo to orodje dejansko prodali, je pa iz odbitega koncepta videti, kako vesel je Peter osvoboditve izpod Microsoftovega jarma, kjer je leta delal samo Fable. Zato pa toliko uporablja vaško trobilo.

Avstralija ima končno igre za odrasle
Ne, ne mislimo le erotičnih naslovov, marveč nasploh igre z oznako R18+, kjer trgajo hrbtenice in razpadajo glave. Avstralija je bila doslej velika tarča posmeha, ker pri igrah ni poznala ratinga za odrasle. Oznake so segale zgolj do MA15+. Če se je v špilu zmečkalo preveč lobanj, da bi bilo primerno za petnajstletnike, mu državno ocenjevalno telo čina ni podelilo, kar je pomenilo prepoved prodaje. Nerodnost izvira iz osemdesetih let, saj so bile takrat igrice tako nedolžne, da so avtorji pravilnika menili, da takih za odrasle nikdar ne bo. Ha, ha. Ovira posodobitvi je bil doslej veto konzervativnega državnega tožilca Južne Avstralije Michaela Atkinsona, ki pa je lani odstopil. Avstralci bodo lahko tako s 1. januarjem 2013 končno legalno igrali Mortal Kombat.

Gaikai odslej pod Sonyjem
OnLive in Gaikai sta največja servisa na brstečem področju poganjanja iger v oblaku. Tu streljanja ne preračunava domača mašina, marveč nalogo opravljajo strežniške farme, kamor se po internetu stekajo tvoji ukazi, medtem ko se nazaj vrača le slika. Tako lahko v tabličnem brskalniku igraš Bulletstorm, kar ponuja Gaikai. Zgolj vprašanje časa je bilo, kdaj bodo na področje stopila velika podjetja, in prvo je Sony, katerega podružnica Sony Computer Entertainment je Gaikai kratkomalo kupila. Za 380 milijonov dolarjev.



Z načrti so še skopi, pravijo pa, da se lahko nadejamo novega igralskega servisa. Že vse leto se šušlja, da kanijo Japonci iz oblaka na prihodnji playstation pošiljati naslove za PS ter PS2. Nekateri celo trdijo, da to pomeni, da PS4 sploh ne bo. A takšne trditve so za luno, saj celo v razvitih deželah omreženost ni tako razširjena, da bi mogel oblačni servis zamenjati konzolo. Še ena zanimivost: kljub temu, da gre Gaikai v Sonyjevo last, bo tekmecema LGju in Samsungu še dostavljal igre na njune televizorje, kot sta pokazala na januarskem CESu. Čudna so pota kravatarska.

Call of Duty Online ja in ne
Activision že od lani namiguje, da razmišlja o zastonjski večigralski inačici Klica dolžnosti. To je logično ob pomisli, da na primer World of Tanks prinaša milijone. Zato ob najavi Call of Dutyja Online ni bil nihče presenečen. Malo pa, ko se je izkazalo, da bo vsaj spočetka na voljo le Kitajcem. Tamkaj je ta trg že močno razvit, medtem ko tostran Kavkaza ljudje še vedno kot obsedeni kupujejo klasične izvode serije in naročnine na Elite, zato se založniku ne mudi. Bržda Call of Duty Online tu ugledamo čez nekaj let.

Final Fantasy VII bo spet, in to za PC
Leta 1997 je Final Fantasy VII z za tisti čas veličastnimi videosekvencami na playstationu označil prelom v novo dobo, dobo CDja. Ob petindvajsetletnici ga bomo ugledali zopet, vendar ne na PS3, marveč na PCju, in ne v prebarvani obliki, temveč v stari, le s kupom odklenljivih dosežkov. Za razliko od začetnih poročil je ne bodo prodajali skozi Steam, marveč v Square Enixovi štacuni. Čudaško. Je pa dobra fora, da bo omogočen cloud saving. Če ne razumeš dvoumja, tvoj meč le ni tako velik, kot misliš.

Evropski parlament ni podprl Acte

Sporni trgovinski sporazum ACTA, proti kateremu je složno nastopila domala vsa evropska javnost, pričakovano ni dobil podpore v evropskem parlamentu. Za je glasovalo 39 poslancev, proti pa 478. Glasovanja se je vzdržalo 165 poslancev Ljudske stranke, ki so hoteli pred odločanjem počakati na dokončno sodbo Sodišča Evropske unije. Pričakovati je, da bodo ravno sodniki dokončni rablji sporazuma, ki je pod krinko preprečevanja organiziranega kriminala, bogatečega se na račun ponaredkov, drastično posegal v pravice slehernika. Ob tem pa velja opozoriti, da vojna ni dobljena. ACTA je sicer padla, a ne dvomimo, da je ne bo hitro nadomestil nov predlog z novo kratico, v katerem bo spremenjenih le nekaj vrstic. Industrija bo svoje interese ščitila za vsako ceno.



Furbyji se vračajo

Furby, robotska igrača s konca devetdesetih, spet pripravlja invazijo. Po nekajletnem premoru bodo na police poslali obnovljeno različico. Ta bo še vedno kosmata, kljunata in klepetava, vendar bo opremljena z osvetljenima zaslončkoma namesto zrkel. Dodatna elektrifikacija bo spajanje z ipadom, s katerega bomo na kocinasto beštijo pošiljali apletke. Pošastelj bo kot poprej plesal na glasbo, se učil angleščine in s tipali zaznal božanje, metanje v luft, obračanje ter podobno plišasto zlorabo. Za okrog 60 zelencev ga pričakujemo jeseni.



Movu se obeta volanska preobleka

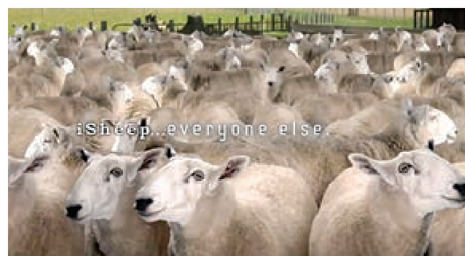
Medtem ko ima wiimote kup pritiklin, ki ga spremenijo v marsikaj, tudi ribiško palico, je Sonyjev move tozadevno bolj skop. Zanj so izdali uradno pištolo in puško, koncem tega leta pa se mu obeta volan move racing wheel. Gre za nastavek, v katerega boš vstavil liziko muve, in nato volaniziral z rokami v zraku. Na vrhu obeh držal bodo križec in štirje akcijski gumbi, v ročkah pa motorčka za tresenje, ki bosta v navezi s tistim v movu skrbela za pošteno ropotanje. Pri igranju motorščin boš lahko ročaja zasukal v bolj vodoravno lego, pri čemer bo desnega moč obračati kot ročico za plin na motociklu. Za nameček bosta ob robu sredice uhlja za obvolansko prestavljanje, če boš vozil avtomobil. Naprava bo ob nastopu podpirala dosti naslovov, kot so Gran Turismo 5, Burnout Paradise in Little Big Planet Karting, načrtujejo pa tudi sodelovanje z letalskimi simulacijami. V trgovini bodo za move racing wheel hoteli 40 evrov.



Apple in Samsung še vedno v laseh

Pravniško-tehniška limonada se je pričela lanskega aprila, ko je Apple tožil Samsung, da je pri seriji naprav galaxy skopiral njihov 'videz in čut', torej ikone, obliko pa čak i embalažo. Na določenih trgih, recimo v Nemčiji in Avstraliji, je Jabolku uspelo začasno prepovedati prisotnost korejskih tablic, zaradi česar so nekateri modeli čez noč izginili s štanta na berlinskem sejmu IFA. Samsung je odgovoril s protitožbami, češ, da Apple uporablja njihove patente za 3G-tehnologijo brez plačila licenčnin. Skupaj vzeto je bilo podanih devetnajst vlog na ducat sodiščih v devetih državah na štirih celinah.

Primer je postal taka burleska, da je ameriško sodišče kratkomalo naročilo glavarjema obeh tvrdk, da morata sesti za pogajalsko mizo in se dogovoriti. Tim Cook in Choi Gee-Sung sta to pretekli mesec tudi storila, a četudi sta poprej oba leporečila, kako je izvensodna poravnava v obojestranskem interesu, zmenek ni bil uspešen. Obe strani sta nasprotne obtožbe označili za absurdne. Prihodnjič se bosta gospoda srečala v začetku julija, to pot na sodniji. Zagotovo pa si bosta dotlej še malo nagajala. Samsung je že napovedal, da bo vložil zahtevek za blokado iphona 5 v Koreji.



Vojna med Samsungom in Applom se je preselila tudi v EPP. Korejci so naredili že nekaj reklam, v katerih se očitno posmehujejo ne iphonu, marveč njegovim (ovčarskim) uporabnikom.

Zanimivo pri vsem skupaj je to, da sta podjetji drugače velika poslovna partnerja. Samsung je glavni Applov dobavitelj elektronike vseh sort, od shramb prek pomnilnika do odličnega visokorazločljivega displeja novega ipada. V preteklem letu je bila ta naveza vredna več od desetih milijard. Je pa res, da so Američani na segmentu rama obrnili Koreji hrbet, saj so za novega izdelovalca izbrali japonsko firmo Elpida, zaradi česar je Samsungova delnica čez noč padla za šest odstotkov.

Surface bo tablica

Skladno z Windows 8 je Microsoft napovedal lastno tablico. Štancanje hardvera jim itak ni tuje, saj so svojčas radi izdelovali tipkovnice, miške in igralno periferijo. Takisto imajo xbox in nesrečni glasbeni predvajalnik zune. Applovemu ipadu hočejo neposredno skočiti v zelje, nepričakovano pa so tablico poimenovali surface. Doslej je to ime nosila večja naprava v obliki mize z dotikabilnim zaslonom. To so preimenovali v pixelsense.

Novi tablici – na voljo bosta taka z Okni RT ali polnokrvno Osmico – se na zunaj ne bosta bistveno razlikovali, od konkurence pa precej. Opremljeni bosta s tanko tipkovnico, ki bo hkrati rabila kot zaščita 10,6-palčnega zaslona in bo spravljena v magnezijevo ohišje. Zahvaljujoč vdelanemu držalu na hrbtni strani na mizi spomnita na ultraprenosnike. Obe bosta imeli dve kameri zaenkrat še neznane ločljivosti; sprednja bo montirana pod kotom, da vam bo merila naravnost v obraz. Brezžično povezljivost jima bosta omogočali po dve anteni wi-fi, a nobena za mobilna omrežja. Cena še ni znana, bo pa bojda konkurenčna – verjetno 500 evrov za šibkejšo in blizu tisočaka za profi površino.



Steve Ballmer ni pozabil omeniti, da so koncept tabličnih računal razvili ravno pri Microsoftu. Bomo videli, ali jim bo uspelo pošteno zagristi v pogačo, katere največji del še zmerom pripada ipadu.

Šibkejša različica naj bi v drobovju skrivala Nvidijino tegro3 in podatkovno shrambo velikosti 32 ali 64 GB. Ta bo razširljiva s karticami microSD. Ekran bo 'ločljivosti HD', karkoli že to pomeni, saj natančnega števila pik niso izdali. Prisotna bosta vtič USB in izhod micro HD. Teža kompleta bo 676 gramov, kar je kanec več od novega ipada. Po programski plati bo surface deležen namenskih aplikacij, med katerimi bo priložena z namizno združljiva Pisarna. Ostale bomo hodili kupovat na digitalno Microsoftovo tržnico.

Močnejšo inačico surface pro bo poganjal Intelov procesor core i5 (ivy bridge) in kani imeti 128 GB prostora za podatke. Baterija bo krepkejša, a bo avtonomija dela približno enaka, ker je procesor bolj požrešen. Večja sestrica se bo ponašala tudi z USB 3.0 in izhodom mini displayport za zunanji zaslon. Za nameček bo imela pero za prostoročno kracanje. Zaslon bo namreč opremljen z dvema sistemoma prepoznavanja dotika. Ko bo zaznal bližino peresa, bo izklopil tistega za prste. Devetsto gramov mase bo surface pro še bolj uvrstilo proti ultrabookom, tudi zato, ker bomo na njem gnali običajne okenske aplikacije.

Nova Okna si zaslužijo nov 3D Mark

Tako rekši pri Futuremarku, kjer so se v izjavi za javnost obregnili ob razočaranje igralske srenje nad pomanjkanjem vesti z E3 o naslednji generaciji grafike. Čudno, kajti tam smo videli novo Unrealovo srčiko in še kaj. Morda so mislili na konzole, saj nadaljujejo, da je nova generacija že spravljena v naših namiznih sistemih. To naj bi dokazal njihov novi testni program, ki bo na preizkus postavil vse dobrote DirectXa 11.

Nova različica 3D Marka bo spisana za Windows 8 in bo prišla kmalu po izidu novega operacijskega sistema, se pravi še letos. Osredotočala se bo predvsem na teselacijo, to je opisovanje krivin z mozaikom večkotnikov, in učinke delcev, kot so prah, iskre, plameni ter megla. Te naj bi današnji senčilniki mleli kot za šalo. Najavo so pospremili z dražilnikom na You-



Statična slika, kakršno smo zaradi omejitev tiska primorani objaviti, ne prikaže gibanja prahu, dima in iskric. Na to se osredotoča novi 3D Mark.

Tubu. Skupaj z okensko pripravljajo različico za Android, ki naj bi končno postavila realno merilo za telefonske grafične zmogljivosti. Še več, rezultati med platformama naj bi bili neposredno primerljivi. S tem želijo popihati na dušo programerskim tvrdkam, ki bodo lahko svoje igre optimizirale za več naprav. Včasih kar pozabimo, da so tovrstni programi namenjeni v prvi vrsti razvijalcem, ne navijalcem.

Valvova konzola?

Domala vsak teden pride na splet senzacionalna napoved projekta, ki bo "za večno spremenil igralsko krajino." Težo jim dajejo nikad-čuo analitiki, širijo pa jih internetne pagine, ki bi naredile vse za nekaj klikov več. Žal so internetni špiclji za vse spreminjajoč sistem označili tudi morebitno obtelevizorsko igralno škatlo firme Valve, ki jo poznamo po korpulentnem šefu Gabeu Newellu, Half-Lifu in Steamu. 'Žal' zato, ker se pri takih neumno pavšalnih oznakah izgubi pravi potencial. Valvova reč, ki ji nekateri rečejo steam box, zna biti namreč res fina, bolj kot AppleTV. Govorice so spodbudili Valvovi skrivnostni tviti, Steamova funkcija Big Picture Mode, ki kani olajšati prikaz te spletne trgovine in njenih iger na televizorju, ter znana nagnjenost firme Valve k utiranju novih poti.
Uradne napovedi ni, se pa šušljavci pridušajo, da bo imel sistem Intelov procesor i7, 12 GB pomnilnika, 320 GB diska SSD, orenk grafiko s 4 GB rama, izhod HDMI, kontroler v slogu xboxovega, 3D-kamero za zaznavanje premikanja nalik kinectu in, pazi to, projektor virtualne tipkovnice. Na kuloarjih je slišati še, da Uparjenci delajo na očalih za izboljšano realnost 'valve vision', VR-čeladi in posebni rokavici, ki bi omogočala seganje v 3D-prostor in posredovala občutke na kožo. Ambiciozni napovedujejo celo, da ne bo šlo za en sam izdelek, marveč za standard v slogu 3DOja in MSXa. Zainteresirani naj bi kupili licenco in nato izdelovali svoje variante. Kdaj? "When it's done!", hehe.



Te zanima, če Gabe programira Half-Life 3 oziroma HL2 Episode 3 (na tej točki je to verjetno eno in isto)? Bi rekli, da ne. Ima pa lv50 maga v WoWu.

Prihaja razbijač Ralf

Izrisanke so se zataknile v svetu kosmatih živalic in osvežilno je, ko si katera upa dlje. Wreck-It Ralph bo storil prav to in nas za dobro mero prestavil v svet iger, ki ga na platnu v taki obliki še nismo videli. Animiranko v 3D tehniki izdeluje Disney in čeprav ne bo šlo za izdelek studia Pixar, je med producenti znano ime Johna Lasseterja. Od drugih eminenc je zraven režiser Rick Moore, ki je prej šilil svinčnike ob snovanju Simpsonov in Futurame.



Vse negativce bodo prepoznali le utrjeni igralci, toda zaradi pisanosti mlajši ne bodo prikrajšani za kratkočasje. Njim bo namenjena tudi spremljevalna igra za Nintendove konzole.

Zaplet bo simpatično igričarski. Prestavili nas bodo v arkadni avtomat s špilom Wreck-It Ralph. Razbijač Ralph bo podobno kot Donkey Kong čepel na vrhu visoke stolpnice in uničeval vse po spisku. Opustošenje bo krotil igralčev lik v podobi prijaznega, mariovskega Fix-It Felixa. A po tridesetih letih bo Ralph do grla sit svoje destruktivne službe, zato bo odlomastil dokazovat, da zna biti prijetna dušica. Skozi električno napeljavo bo prebegnil v drug avtomat in se junaštev lotil v prvoosebni streljanki po zgledu Metroida. Vse pa mu ne bo šlo po maslu in ko se bo pošteno zapletel, bo telebnil v otroško dirkačino. Tu se bo v kartih divjalo po sladkorčkasti deželi, prizemljila pa ga bo junakinja, ki bo v igrovnem svetu zaznala nevarnost katastrofe.



Da bi pritegnil nostalgike, se Ralph namenoma zgleduje po priljubljeni Nintendovi gorili. Upamo, da bodo antijunaka razvili dovolj samosvoje in da izrisanka ne bo obtičala v znanih vzorcih.

Ralpha bo ozvočil John C. Reilly, poleg znanih glasov pa bomo v filmu srečali mnoge pokore iz sveta iger. Bowser, M. Bison, Kano, Eggman in duhci iz Pac-Mana se bodo dobivali kje drugje kot na sestankih podporne skupine Anonimni zlobniki! Tako bo premisa filma sorodna klasiki iz osemdesetih Who Framed Roger Rabbit. Za promocijo filma je Disney celo izdelal igralni avtomat, ki je privabljal poglede na letošnjem sejmu E3.
Razbijač Ralph bo v slovenske kinodvorane prilomastil novembra. Po zgledu Pixarja bo pridružena kratka predrisanka Paperman.

Ifonova petletnica
Konec junija 2007 je, pol leta po Jobsovem znamenitem govoru, prišel na trg revolucionarni mobilnik iphone. Resda je bil aparat v prvi izdaji precej skop v funkcijah, pa tudi štacune z aplikacijami tedaj še ni bilo. A tehnološka nadmoč in uporabniška zasnova sta kratkomalo osramotili konkurenco. Iphone ni obrnil le novega lista v Applovi kroniki, marveč je pričel pisati novo knjigo. Tako hišno kot tisto od panoge. Danes, ko je na svetu okoli 225 milijonov iphonov, ta znamka predstavlja dobro polovico Applovega prometa, konkretno 22 milijard dolarjev v prvem letošnjem četrtletju. Za slikovit oris vrednosti navržemo, da je v enakem obdobju Microsoft obrnil 17 in Coca-Cola 11 milijard. Da je Apple daleč najbolj vredno podjetje na svetu – več kot 500 milijard dolarjev – pa smo itak že povedali. Kdor ima njegove delnice, se mu lahko upravičeno smeji. Pred durmi pa je nov ifon in zelo verjetno bodo letos predstavili lastne televizorje.



Telefonica predstavila telefon s Firefoxom
Že pred letom so pri Mozilli napovedali, da moči usmerjajo v mobilniški operacijski sistem. Tedaj so ga še imenovali Boot to Gecko, zdaj mu pravijo Firefox Mobile OS. Cilj je izdelava platforme, na kateri bi delovale aplikacije, izdelane v jeziku HTML5, enako kot spletne strani. Reč naj Androidu ne bi toliko konkurirala po zmogljivostih kot po enostavnosti in nizkih strojnih zahtevah. Na tak način hočejo sodobno telefonsko izkušnjo ponuditi revnejšim predelom sveta. V ta namen so pred kratkim naznanili, da bosta strojno opremo izdelovala kitajski ZTE in TCL, pri nas bolj znan kot Alcatel. Prvi prototip naprave so pred dnevi prikazali v Braziliji, kjer ga namerava tržiti Telefonica. Ta španska multinacionalka ima namreč tam znaten tržni delež. Baje se za napravice zanimajo tudi drugi veliki ponudniki, od Deutsche Telekoma naprej. V prodaji naj bi jih uzrli prihodnje leto.



Za na polico, da frendom ne bo nič jasno
Bluray ripi so za prosjake, navadni ploščki za plebejce. Aristokrati si omislijo pakunge, ki privlačijo poglede kot strenirane babje riti na portoroški rivieri. Zelo posebno si je izmislila mreža AMC v navezi s firmo McFarlane Toys, ko je pripravljala diskovno izdajo druge sezone zombijaške TV-serije The Walking Dead. Oblikovalec Greg Nicotero je namreč udejanjil specialnoedicijsko šatuljo za 64 dolarjev v obliki zombijevske glave s šraufcigrom v uču, ki jo lahko nagneš nazaj in tako razkriješ bluray. Kako kužna je betica in če zagrči, ko zasukaš izvijač, ne vemo, saj je onegaj deluks na voljo le Američanom. Izdaje tostran luže se bržda ne gre nadejati, saj smo v Evropi dejansko dobili cenzurirano prvo sezono nadaljevanke. Kaj bi šele bilo, če bi šlo za NACI ZOMBIJE!



DRUGA VR-POMLAD?

Sneti se napoti v virtualno resničnost za Johnom Carmackom, ki je z obljubami o poceni tovrstnem izdelku razburkal vodo na dolgo mrtvem področju.

Saj veš tisto, ko si na mestnem busu stlačen med kmečkega gorostasa, ki bi lahko iz podpazdušnega odorja delal bojni strup, in plastificirano sponzorušo, ki s parfumom daje kontrapunkt vonju gnojnice? Ali ko penzioner pred tabo na blagajni komplicira okrog dveh centov, ko si uničen od vsega dneva službe, klim in tečnob? Odzivi so trije. Eden je naprej dol naprej HP; drugi zenbudistično vizualiziranje riževih nasadov; in tretji želja, da bi te v boljši, računalniško simulirani svet odpeljala naprava za čaranje virtualne realnosti.

Po slednji med igranjem itak brodimo neprestano. A finta je v tem, v kolikšni meri smo potopljeni vanjo. Iluzija na majhnem monitorju z zvočniki iz Eurospina ni prepričljiva. Če stojiš pred ogromnim 3D-televizorjem in imaš v roki gibalni kontroler, je že bolje. Ultimativna želja pa je iti še naprej od te stopnje, in sicer tako, da odstraniš čimveč motenj iz okolice. V ta namen si na čeber povezneš naglavni prikazovalnik oziroma HMD – Head-Mounted Display. V bistvu gre za majhna televizorja, ki navadno ali stereoskopsko sliko rišeta tik pred očmi, dočim ti slušalke v ušesa dostavljajo zvok. Če taki povečevani naočniki zaobjamejo vso glavo in tako odrežejo vid, sluh, nemara celo voh, govorimo o čeladi za virtualno resničnost.

VR-kacige v domišljijsko izboljšani obliki poznaš iz znanstvenofantastičnih filmov, kot so Lawnmover Man, Inception in Matrix. Tu so jih avtorji nakičili z dodatki, kot so simuliranje dražljajev na koži, premikanja in padanja. Vse to je del resničnih VR-eksperimentov, ki jih niti ni malo, a nikakor ne v tako sofisticirani obliki. Morebiti pa se čelad spomniš tudi s sredine devetdesetih, ko so poceni modeli tipa VFX1 in cybermaxx doživeli kratkotrajno pozornost masovnega trga – in jo ravno tako hitro izgubili. Nemara se vračajo zdaj, ko je pod žaromete stopil kultni John Carmack s projektom afordabilnega 3D-naglavnika za petsto dolarjev.

Huda Mašina Displeja

Dneve okrog sejma E3 prejšnji mesec je bil internet v luftu zaradi tega, ker naj bi Carmack tak HMD naredil sam, v svoji garaži, bojda z levo roko, medtem ko je z desno štrihal pasjo utico. Tisto je prav tako naredil na lastno pest. Car. No, pazljivejši so hitro ugotovili, da so to limanice za klike. John, soustanovitelj firme Id, avtor Dooma in programer deluks, je sam zatrdil nasprotno. Zadevo, imenovano oculus rift, je sestavil Teksačan Palmer Luckey, Carmack pa je bil tisti, ki se je zanjo zagrel, jo razstavil na prafaktorje in predlagal izboljšave. Tudi zato je bil prototip, ki ga je kazal v čumnati v okviru Bethesdinega prostora na E3ju, zlepljen skupaj s selotejpom.

Po vtisih sodeč je bil igralni vtis daleč nad podobo opreme. Carmack je borega pol kilograma težko napravo priredil tako, da se je razumela z Doomom 3: BFG Edition, v katerem je lahko pokazala svoje odlike. Ušesa so pokrivale orenk slušalke, slika z vidnim poljem širine 90 in višine 110 stopinj, v katero je uporabnik zrl skozi okrogla zaslončka, pa je bila stereoskopska. Še več: ekrančka ločljivosti 1280 x 800 sta sceloma zaprta v črno plastiko, in sicer zato, ker so v tem nabreklem delu tipala za zaznavanje gibanja glave. Velik razloček je namreč, če se v igri oziraš tako, da premikaš betico, ali če moraš to še vedno početi z miško ali kontrolerjem. 'Head tracking' po izjavah očividcev deluje odzivno ter ponudi točno tisti dodatni nivo prisotnosti v igri, ki so nam ga obljubljali že v devetdesetih, a se nikdar ni normalno udejanjil.

Ostali deli virtualne realnosti so sicer še vedno plebejski, se pravi, da se telo lika v špilu ni premikalo tako, da bi igralec laufal po tekoči stezi, kaj šele, da bi bil obešen v prostoru, marveč po starem z WSAD ali levo gobico. Prav tako ni bilo moč kukati okrog vogalov. Tudi smellblasterja in bloodblasterja ni bilo, da bi zavohal strah demonov ter okusil njihovo hudičevsko kri. Vse skupaj ni teklo čez HDMI ali DVI, temveč kar čez stari analogni VGA. Ampak hej, petsto dolarjev oziroma štiristo evrov? Carmack je za primerjavo z oculus riftom mahal s Sonyjevim HMDjem, imenovanim personal 3D viewer, ki izgleda futuristično, a je v bistvu le par 720p-stereoskopskih prikazovalnikov s slušalkami in velja 800 $.



Carmack je s svojo kontrapcijo videti kot iz kakega ZF-filma, od koder so itak tudi njegovi možgani. Preizkuševalci so Doom igrali s kontrolerjem, da so lahko stali in se vzdušno ozirali naokrog.

Zeleni Jurij

Pol tisočaka je nemara dejansko tista psihološko mejna cena, ki še zagotavlja množično pozornost, ne le butičnega afnanja. Carmack pa definitivno je ime, ki zbuja pozornost. Po eni strani se sicer zdijo VR-čelade smešne, zlasti zdaj, ko nas je izboljšana resničnost razvadila, da hočemo vsaj kabel v hrbtenjačo, če ne kar čipa v glavo. Že stereoskopska očala se nam zdijo nepraktična, kaj šele, da bi na glavi nosili čudesa, kakršno je oculus rift. Tega naj bi moral uporabnik, če bi ga rad kupil po omenjeni ceni, povrhu sestaviti sam. A po drugi je treba biti realen in če imaš željo, da bi bil kar najbolj spojen z igrami, so HMDji še vedno ultimativna opcija.

Možnosti sta v končni fazi dve. Ena je, da oculus rift s personal 3D viewerjem in žlahto vred utone v pozabo, čeprav avtor zanj načrtuje zbiralno kampanjo na Kickstarterju in ga kani plasirati kot onegaj, ki bi ga skupnost po načelu odprte kode pripravila do delovanja z vsemi vrstami iger. Druga pa, da face iz industrije dosežejo kritično maso tovrstnih naprav v obstoječi ali podobni obliki. Če vemo, da Carmackov stari kolega Michael Abrash, programer Quaka, pri Valvu dela na 'nosljivem računalništvu' (wearable computing), o Ventilarjih pa se že lep čas šušlja, da bi radi lansirali svoj igralni sistem s tehnologijo, ki bi jih ločila od konkurence, morda nisem trčen, če si mi zdi, da bi lahko VR kmalu doživel drugo pomlad.

Začuti čutnost glasbe

Obseden z zvokom





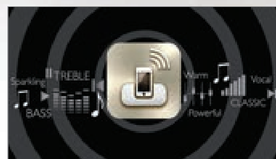
Philips DS6800W

Brezžični zvočniki s tehnologijo AirPlay

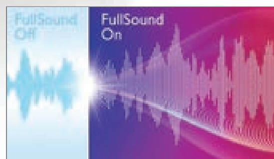
Z globljim in pristnim zvokom glasbi vdahni življenje. Uživaj v bogastvu tonov, kot da bi koncert spremljal v živo. Zvočnika lahko postaviš kamorkoli v prostor, saj tehnologija AirPlay omogoča brezžično predvajanje.



SoundSphere
Domiselna oblika in plavajoča visokotonca poskrbijo za čist in naraven zvok, ne glede postavitev zvočnikov.



SoundStudio App
Aplikacija SoundStudio omogoča mnogo tonskih nastavitev in predvaja tisoče internetnih radijskih postaj.



FullSound™
Philipsova tehnologija FullSound dinamično analizira in obdela zvok tako, da je rezultat karseda bogat.



AirPlay
Tehnologija AirPlay pretaka glasbo z Applovih naprav prek domačega brezžičnega omrežja, zato ne nuca žic.



Polnilnik
Zvočniki imajo vdelan vhod USB, zato lahko iPhone, iPad in iPod Touch tudi polnijo s škrati elektroni.

Doživi zvok, kot si ga je zamislil stvarnik.

Sofisticirano oblikovani aluminijasti zvočniki **DS6800W** so namenjeni brezžičnemu predvajanju glasbe z iPoda Touch, iPhona, iPada in iTunes.

PHILIPS

dovršeno in preprosto

Googlov dogodek 2012

Od leta 2008 največji svetovni iskalnik Google pripravlja konferenco za razvijalce Google I/O, kjer rad pokaže novosti. Quattro poroča, kaj so razkrili letos.

Google že dolgo ni več le iskalnik in zastonjska elektronska pošta, marveč platforma, ki priteguje vse več programerjev, da razvijajo aplikacije in rešitve. Bodisi za naprave z operacijskim sistemom Android, bodisi na podlagi spletnih storitev, kot so Maps, Google+ in dodatki za brskalnik Chrome. Zato gre za nadvse tehnično konferenco v slogu GDCja, s kupom predavanj, okroglih miz in razprav. Ob tem pa prireditelji ne pozabijo izrabiti priložnosti za važnejše napovedi. Če je bil pred štirimi leti tako imenovani keynote oziroma nagovor udeleženim še skromen in strokovnjaški, je z leti pridobil na pompoznosti in je postal primerljiv z Applovimi dogodki. Le da Googlovci ne dražijo z "One more thing", ampak takoj udarijo na polno.

Impresivne številke

Med drugim smo tako izvedeli, da je Gmail končno postal največji svetovni ponudnik elektronske pošte, saj šteje več kot 425 milijonov aktivnih računov in je s prestola izrinil Microsoftov Hotmail. V zadnje pol leta je ta številka poskočila za kar 75 milijonov, kar naj bi šlo predvsem na rovaš novih androidnih uporabnikov. Telefoni in tablice s tem sistemom dobesedno letijo s polic in so že nekje pri štiristo milijonih, vsak dan pa se aktivira milijon novih. Lani so se ob istem času hvalili s sto milijoni. Za primerjavo: jabolčniki so v lanskem letu prodali dobrih 150 milijonov iNaprav. Vendar ne gre pozabiti, da je Apple en sam, medtem ko robotka trži na ducate podjetij.

Bolj presenetljivo je bilo razkritje, da je v Google+, ki je ravnokar praznoval prvi rojstni dan, prijavljenih 250 milijonov ljudi, kar ga znova postavi na drugo mesto med družabnimi omrežji. Hkrati priznavajo, da je aktivnih 'le' 150 milijonov in zgolj polovica od teh ga obišče vsak dan. Vseeno so zadovoljni z izkupičkom, ker so relativne številke o aktivnosti in angažiranosti primerljive s Facebookovimi. G+ torej ni mesto duhov, še vedno pa so na njem skoraj trije fantje za vsako punco. Zanimiv je bil tudi podatek, da je mobilnih uporabnikov Googla+ dosti več kot namiznih, kar je zanesljivo posledica takojšnjega nalaganja slik s telefona.

Ob tem so najavili novo aplikacijo za Plus, prilagojeno tablicam, in dolgo pričakovano možnost ustvarjanja dogodkov. Ta se od podobne na Facebooku razlikuje zlasti po tem, da se aktivnosti s povabilom ne končajo. Slike, posnete na dogodku, gredo recimo samodejno v skupno mapo in se časovno urejajo. No, koj naslednji dan so morali zadevo popraviti, ker je raja pričela masovno vabiti neznance (predvsem znane osebnosti) in jim smetiti tok.

Raznobarvni fižolčki

Večji aplavz je požela predstavitev nove različice Androida 4.1, sladko poimenovan Jelly Bean. Ne gre za tak preskok, kot je bil Sladoledni sendvič, ampak predvsem za optimizacije, ki sistem znatno pospešijo. Izboljšano jedro sistema, razvito pod kodnim imenom Project Butter, zdaj dovoli, da procesor in grafični čip delujeta vzporedno, ne da si kradeta čas. Posledično naj bi okolje delovalo kot po maslu, s 60 sličicami na sekundo. Razvijalcem bo v okviru Masla na voljo še sledilnik Systrace, ki bo opozarjal, kje se koda upočasni. Ostale novosti vključujejo popravke na domačem zaslonu, kjer bo zdaj programčke moč raztegovati in krčiti dinamično ali jih celo frcniti z ekrana. Dinamičnega prikazovanja bodo deležna tudi obvestila v zgornji vrstici, glasovno ukazovanje Voice Assist pa bo mogoče brez povezave v splet.

Novost Androida 4.1 je še digitalni pomočnik Google Now. Ta prične na podlagi zbranih podatkov, od trenutne lokacije do zgodovine iskanja, graditi uporabnikov profil in zna samodejno predlagati določene aktivnosti. Primer rabe, ki so ga prikazali, je bil strašljivo fleten: demonstrator je rezerviral polet z letalom, Google Now pa je sam preračunal, koliko časa bo potreboval do letališča s trenutne lokacije, na kateri terminal naj gre in s katerim avtobusom bo prišel tja. Nakar mu je deset minut pred predvidenim odhodom zapiskal, da bi bil čas, da se spoka. Absolutno uporabno, a le dokler se ne zanašaš docela na napravo oziroma Google. Now se bo dalo izklopiti oziroma mu omejiti, do katerih podatkov ima dostop. Funkcionalnost bo posledično trpela, a Google ti vsaj da možnost varovanja zasebnosti.

Skok v strojne vode

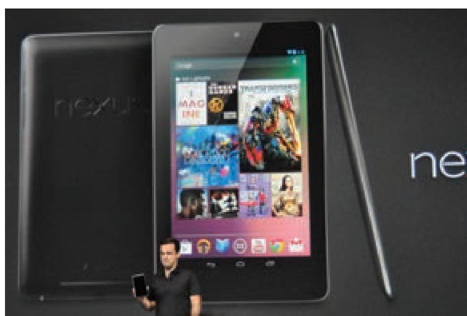
Prvi napravi, na katerih se bomo lahko igrali z Jelly Beanom, bosta galaxy nexus, ki bo nadgradnjo dobil konec julija, in prva Googlova tablica nexus 7. Ta naj bi bil za tablice to, kar je galaxy nexus za telefone, torej referenčni model. Za partnerja pri izdelavi so tokrat izbrali Asus, ki je s svojimi transformerji precej uveljavljeno ime. Ne čudi, da v nexusu bije enak srček, štirijedrni Nvidijin tegra3, ki sliko pošilja na sedempalčni zaslon IPS ločljivosti 1280 x 800. Po velikosti je zadeva torej primerljiva z nookom in kindlom



Za Glass je malokdo verjel, da je tako sposobna naprava, kot jo je prikazoval promocijski video. Pa je Sergej Brin nabobnal skupaj padalce in kolesarje ter vso kaskadersko točko prenašal v živo. Učinek ni izostal.



Nekateri na svoje naprave niso dobili še niti Sladolednega sendviča, že je tu Jelly Bean. Projektni vodja Hugo Barra je o podrobnostih sistema prepustil besedo programerjem, nakar je sam z veseljem razkazal nexus 7.



Nekateri so se obregnili ob nexusov širok okvir. Bojda je namerno tak, da lahko tablico lepo primeš za rob. Kindle fire je dobil hudo konkurenco.

fire. Presenetljivo pa jima stoji ob boku cenovno, saj bo najcenejša izvedenka z osmimi gigabajti pomnilnika stala 199 dolarjev plus davek in ponujala polno androidno moč, ne okrnjene kot Amazonov paradni konj. V ZDA bo naprodaj še ta mesec v spletni trgovini Play, na ostalih trgih pa 'kmalu'. Upajmo, da tudi pri nas. Primerjava s kindlom se tu ne konča, saj kanijo ponuditi celovit servis, od knjig in revij do glasbe ter videovsebin.

Že nekaj časa se je takisto govorilo, da bodo prenovili GoogleTV, ki je v Čezlužju klavrno propadel. Nadomestila ga bo majhna krogla nexus q. Šlo bo za androidni predvajalnik vsebin, ki ga boš krmilil s fonom ali tablico in bo vse podatke jemal iz oblaka, bržkone pa tudi lokalnega omrežja. Slika bo šla čez HDMI, dočim se bo na zvočnike priklopila po analogni ali digitalni povezavi. Poudarjajo zlasti njen družabni vidik, kajti predvajanje vsebin ji bo lahko zaukazal vsak, ki se bo znašel v sobi. Telefon bo prijavil prek NFC in že pretakal vsebine iz oblaka. Vprašljiva je le cena, ki bo koncem meseca, ko bo reč na voljo, znašala tristo dolarjev. AppleTV je trikrat cenejši.

Trenutek za Tonyja Starka

Tokrat navzočih ni pozdravil Larry Page, ki je hripav obležal v postelji, kar je hitro spodbudilo govorice, da umira, in jih je moral revež javno demantirati. Si je pa zato Sergej Brin, ki ga ima polovica podjetja za Batmana, druga polovica pa za Tonyja Starka, privoščil vleteti sredi predstavitve novosti v Googlu+ in prikovati pozornost nase s futurističnim projektom Glass.

O napravici, ki jo montiraš na okvir očal, smo že pisali, tokrat pa smo videli, kaj zmore v praksi. Podjetni Sergej je z gizmi opremil ekipo padalcev, ki so izskočili iz cepelina, jadrali nad mestom in pristali na strehi kongresnega centra, vmes pa smo njihovo početje iz prve osebe spremljali prek Hangouta. Glassa žal ne bomo mogli kupiti julija, bodo pa kmalu na voljo razvijalski paketi, za katere bo treba odšteti poldrugi dolarski tisočak. Kljub visoki ceni so baje ljudje stali v vrsti. Kako ne, ko pa je vsak od udeležencev zastonj dobil vse tri gizme iz družine nexus: galaxy, 7 in q. Bomo vedeli za drugič, da se moramo povabiti.



Družabni dnevnosobni zabaviščnik nexus q ima sicer velik potencial. Vprašljiva pa je cena, ki je višja od podobnih izdelkov, tudi Applovega.

PA MENDA NE, DA SI ŠE VEDNO
NENAROČEN
NA RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK
Joker

Prejmi vsakega 15. v mesecu še toplega Jokerja v domač nabiralnik in prihrani 20 odstotkov!

Nov naročnik dobi enega od teh pisanih daril po lastni izbiri!


kompilacija dveh odličnih vojnozvezdnih legoidnih arkadic
Lego Star Wars Complete Saga


simulacija košarke
NBA 2K11

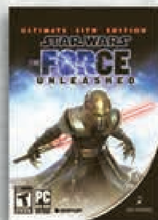

USB-ključ 8 GB

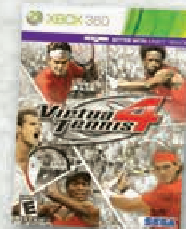

vzdušna letalska arkada
Blazing Angels


zgodovinska strategija z vključenim barbarskim dodatkom
Rome Total War Gold Edition

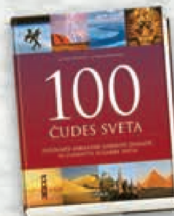

avtomobilsko divjanje
Need for Speed: ProStreet


prisrčna ploščadarica
Rayman 3


zbirateljska izdaja vzdušne vojnozvezdne sekljačine
Star Wars: The Force Unleashed - Ultimate Sith Edition


Virtua Tennis 4
za xbox 360, ki podpira tudi kinect


prvi del Harryjevih lego pustolovščin
Lego Harry Potter Years 1-4


knjiga 100 čudes sveta

Naročilnico in vse podrobne informacije najdeš na www.joker.si.



Tokrat bomo med novimi naročniki izžrebali srečneža, ki bo dobil komplet Nivea for men Sport: gel za britje, losjon po britju in nogometno žogo.

Srečna junijska nagrajenka je:
Barbara Marc iz Komna

Za nagrado prejme puzzle Red Bull Racing.

GRMENJE PRIHODNOSTI

Prvoosebne streljanke in vojaški filmski spektakli so danes prvovrstne galerije orožarske pornografije. V njih malopridneži podlegajo kanonadi iz modernih in futurističnih ubijalskih strojev, ki jih že ali naj bi jih v kratkem upravljali soldatje. Pa jih bodo res? Aggressor okrog izida Future Soldier-ja razišče, kako daleč smo od robotskih tankov in plaščev nevidnosti.

Sodobe vojne nas spričo medijske pokritosti spremljajo na vsakem koraku. Spopadi, v katere so vpletene razvite države, so postali resničnostni šovi, ki jih v realnem času opazujemo skozi kamere fotoreporterjev, letalskih namerilnikov in satelitov. Velesile s skrbnim odmerjanjem novic dogajanje izrabljajo za oglaševanje 'širjenja svobode' in orožarskih koncernov, ki ropotanje s svojimi iznajdbami omogočajo. TV-hiše se logiki zaradi visoke gledanosti poslušno udinjajo, medtem ko na internetu v takih časih izbruhnejo amaterski posnetki, vse večkrat kar z mobilnih telefonov.

Igre in filmi se na to naslanjajo in prizadevno brišejo mejo med resničnim in domišljijskim. Serije pisatelja Toma Clancyja so stare znanke, ki so se nekoč napajale v skrivnih projektih hladne vojne. A danes skuša malone vsak naslov na ekrane dati orožja, kot bi jih zrli v prispevkih z Discovery Channela. Zadnji višek je Activisionova kampanja za Black Ops 2, kjer so napravili kvazidokumentarec o ranljivosti brezpilotnih vozil na hekerske vdore. Prav je zato, da poskusimo dognati, kakšne naprave bodo v prihodnosti dejansko mazale kolesje vojne!

Obvezni predgovor

Dvomljivčevo vprašanje je na mestu: "Pa dejansko misliš, da lahko predstaviš vse, kar se skriva po supertajnih laboratorijih? Za 'nevidni' bombnik F-117 smo izvedeli šele pet let po tem, ko je prišel v uporabo ..." Res je, da vseh eksperimentalnih orožij ne poznamo. Toda časi superskrivnih eksperimentov iz hladne vojne, ko so nad sibirskimi prostranstvi vzletale tajinstvene ptice, so mimo. Z razpadom Sovjetske zveze je NATO izgubil nasprotnika, pred katerim je moral skrivati tehnologijo. Obrambna ministrstva in proizvajalci orožja sedaj bijejo drugačen boj: populističnega za nabiranje financ in javne naklonjenosti. Zato je tajnih programov bistveno manj, saj mora biti večina izdatkov jasno popisana v proračunih.

Še eno pomembno posledico je imel konec spora med blokoma. Osredotočenost se je s spopadov med velikimi armadami premaknila proti 'mirovniškim' ekspedicijam, s kakršnimi zahodne države izvažajo demokracijo v diktatorske. Tamkajšnji uporniki se z močjo sodobnih vojska ne morejo meriti v odprtem spopadu, zato uporabljajo gverilske prijeme oziroma tako imenovani asimetrični pristop. Ta označuje spopad med nasprotnikoma z različnima načinoma boja. Danes imamo na eni strani konvencionalne vojske s tanki in letalstvom, ki uprizarjajo udarne ofenzive, na drugi pa gverilce, ki napadajo potuhnjeno in skušajo izsiliti svoje s pošiljanjem zahodnih fantov domov v krstah, kar načenja javno podporo posegom.



V sivinskih odtenkih izrisane silhuete, ki tečejo čez polje, in križec, ki hladno meri vanje? Ta pogled skozi letalsko kamero FLIR (Forward Looking Infra-Red), ki zaznava infrardečo svetlobo, je iz Modern Warfara. Prav lahko pa bi bil iz večernih poročil.



Najbolj značilna podoba današnjih spopadov: soldati, zbrani okoli svojih humveejev, vojaške različice terenca hummer. Vzdevek izhaja iz kratice HMMWV – High Mobility Multipurposed Wheeled Vehicle. Na sliki podalpski fantje v Afganistanu.

Ta dinamika je ključno zaznamovala razvoj orožij v zadnjih dvajsetih letih. Klasični težki oborožitveni sistemi, kot so tanki in lovci za prevlado v zraku, so se znašli na stranskem tiru. Tudi zato so še vedno v uporabi letala F-4 iz šestdesetih let prejšnjega stoletja, kot je bil turški, ki so ga v posodobljeni izvidniški različici RF-4E nedavno sestrelili Sirci. Fokus je sedaj na lahkih enotah, ki jih lahko hitro pošlješ na katerikoli konec sveta, ter iznajdbah, ki povečajo preživetje v asimetričnem boju, denimo pri obrambi pred obcestnimi bombami. Poleg teh tokov lahko med pomembne prištejemo še dva: vzpon vozil brez posadke in digitalni razvoj informacijskega bojevanja.



Vojak ne nosi radijske postaje, temveč motilnik signalov mobilnih telefonov, s katerimi uporniki radi prožijo nastavljene bombe. Vsekakor bi nekaj podobnega morali namestiti v kinodvorane.

Leteči plenilci

Najbolj razvpiti sistem, ki danes označuje visokotehnološko prevlado zahodnih sil, je ameriško brezpilotno letalo MQ-1 predator. Gre za ležeren stroj, ki ga turbopropelerski motor potiska z le okoli 180 kilometri na uro. Je pa zato tih, težko ga je opaziti in križari lahko skoraj ves dan. Za izvidništvo ga uporabljajo od leta 1995, ko je oprezal za krajinskimi Srbi. Ravno Srbi so med napadi Nata leta 1999 sklatili prvega od njih. Za večino izgub brezpilotnikov so odgovorne mehanske napake, zaradi katerih letno zgrmi na tla do ducat predatorjev.

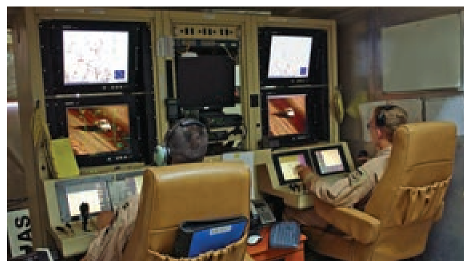
No, s štirimi milijoni dolarjev škoda ni tako velika kot pri denimo štirikrat dražjem F-16. Predvsem pa ne nasrka pilot, ki ni v kabini, marveč ždi v nadzornem kontejnerju na tleh. Predatorje ob vzletu in pristanku nadzoruje ekipa ob letališču, medtem ko v letu kontrole nemalokrat predajo možem in ženam v osrčju Združenih držav, denimo v bazi Nellis v nevadski puščavi. Od tam čez satelite dostopajo do kamer in informacije posredujejo vsem stopničkam oboroženih sil. In prožijo rakete kot v igrici.



AGM-175 griffin je ena od novejših manjših raket, ki jih razvijajo za brezpilotnike in ostale bojne platforme. Ker je z dvajset kilogrami pol lažja in manjša od hellfira, ki je namenjen uničevanju najtežjih tankov, jih letalo lahko nosi več, eksplozija pa je bolj omejena, s čimer zmanjšajo postranske žrtve. Tu vidimo desetcevni lanser griffinov na zadnjih vratih zračne topnjače KC-130J harvest hawk. Ta kroži nad afganistanskimi bojišči in na prošnjo vojakov pod sabo napada utrjene nasprotne položaje.

Do preboja je prišlo takoj po 11. septembru 2001, ko so v Afganistanu prvič uporabili oborožene predatorje. Nosijo lahko dve lasersko vodeni protioklepni raketi AGM-114 hellfire, s katerimi natančno zadevajo tudi premične tarče. Vendar zajetna eksplozija rada ubije nič hudega sluteče mimoidoče, zato zanje razvijajo manjše rakete. Ker je predatorjev arzenal uboren, ga v bojnih nalogah zamenjuje njegov naslednik, MQ-9 reaper. Za tri metre po dolžini in širini večje letalo je dvakrat hitrejše od predhodnika, predvsem pa zmore nositi štirikrat več raket in bomb. Po obliki mu je podoben, a ga je moč ločiti po navzgor obrnjenem repu in štirih obesnih točkah pod krili. Gre za prvi brezpilotnik v uporabi, v prvi vrsti namenjen napadom. Snujejo pa že naslednika, reaktivni avenger.

Predatorji in reaperji so reden gost večernih novic, v katerih zraketirajo gruče domnevnih teroristov. Od leta 2009 skupaj uprizorijo okrog sto napadov letno, povečini v Afganistanu in Jemnu. Zaskrbljujoče je, da so po besedah raziskovalnih novinarjev ti napadi povzročili že blizu tisoč civilnih žrtev! Sterilno nasilje iz naslanjača v vsej svoji veličini ...



Osem metrov dolgi predator je otrok podjetja General Atomics. V žogi pod nosom so kamere, v zaobljeni glavi pa je navzgor obrnjena antena za povezavo s sateliti. Vodenje plenilcev ni proslavljena naloga. Dvo- do tričlanska 'posadka' se gnete v kontejnerjih, kjer opravlja do dvanajsturne izmene, polne dolgočasnega buljenja v zaslone. Vse več pilotov se zateka k pomoči psihiatrov.





Eksperimentalni northrop grumman X-47B je značilni predstavnik prihajajočih napadalnih brezpilotnikov, kakršni so še britanski BAE taranis, ruski MiG skat ali francoski Dassault nEUROn. Ker bodo slabo radarsko opazni, imajo njihovi trupi videz letečega krila, bombe in rakete pa bodo spravljene v notranjosti. X-47B je prvič poletel lani, njegov razvoj pa vodi mornarica, da bi vzletal z letalonosilk. Trivia: med letališči ga še prevažajo s tovornjakom in več domačinov je tako pričalo o 'nezemljanih'.

Brez rok

Letala brez posadke, popularno imenovana droni, z uradno kratico pa UAV (Unmanned Aerial Vehicle), so se razvila iz robotskih letalnikov, ki jih še vedno uporabljajo kot zračne vabe za trening protiletalske obrambe. Po odmevni sestrelitvi Francisa Garyja Powersa in njegovega letala U-2 nad Sovjetsko zvezo na praznik dela 1960 so Američani pospešili namere, da bi iz teh vab napravili avione za pošiljanje nad sovražno ozemlje. Obveščevalci so skozi objektive kamer brezpilotnikov prvič gledali na Vietnam, medtem ko so vojskovanje z njimi razvili Izraelci, ko so jih izkoristili za motenje elektronskih komunikacij v libanonski vojni 1982. Danes jih uporabljajo vojske vseh večjih držav, največ v obliki izvoznih izvedenk izraelskih ter ameriških modelov.

Še malo niso vsi UAVji nalik predatorju ali ogromnemu izvidniškemu MQ-4 global hawku. Segajo od taktičnih miniletalc, ki soldatom 'vzletijo' z roke, da jim povedo, kaj se skriva za sosednjim gričem, do helikopterjev, ki zaenkrat testno dostavljajo potrebščine



RQ-170 sentinel je najmodernejši ameriški izvidniški brezpilotnik. Je prvi radarsko slabo opazni UAV v uporabi in eno redkih plovil, ki jih Američani skrbno skrivajo. Prvič smo ga uzrli na amaterskih posnetkih z letališča v Afganistanu. Med drugim je prav to letalo iz zraka nadzorovalo uboj Osame bin Ladna. Lanskega decembra se je eden nenadoma znašel v rokah Irancev. Ti trdijo, da so ga shekali sredi leta, medtem ko Američani zatrjujejo, da je strmoglavil zaradi mehanske napake. Njegovi deli so seveda že raztepeni po Kitajski in Rusiji. Na sliki je v propagandnem iranskem filmčku.

odročnim utrjenim postojankam v afganistanskih gorah. Podalpska vojska jih še nima, teče pa več projektov razvoja malih taktičnih izvedenk.
Američani in Izraelci so si prigarali tehnološko prednost, a Evropa in Rusija skušata pri najnovejših projektih ujeti priključek. Vrsta proizvajalcev snuje prihodnjo generacijo brezpilotnih letal, ki bodo sposobna napadov tako na kopenske kot zračne cilje in bodo lahko vzletala z letalonosilk. Najdlje so zopet Američani s programom brezpilotnega mornariškega lovskega bombnika X-47B. Ta po podobi spominja na pobezljano umetnopametno plovilo iz akcijskega filma Stealth, a taki filmski časi še niso blizu.



Tako 'low tech' je videti vzletanje malih UAVjev za pomoč vodom vojakov. Ti z njimi dobijo neprecenljive informacije o sovražniku izven neposrednega vidnega polja, na primer o smrtonosnih zasedah.

Vse brezpilotnike namreč ta hip še vodi človeška roka. Samodejno letanje je omejeno na poskuse, kjer se prototipi izmikajo gnezdom protiletalske obrambe, medtem ko noben UAV še ne zna zanesljivo pristati na lastno pest. Če med letom izgubi zvezo s poveljstvom, ga avtopilot usmeri proti vnaprej določeni lokaciji, to pa je vse, kar zna. Zato so ta plovila ranljiva na motnje v zvezah in bržda elektronske napade s poskusom prevzetja nadzora. Lanskega decembra je Iran tako zasegel najmodernejši ameriški izvidniški UAV, RQ-170 sentinel, in še vedno ne vemo, ali je šlo res le za tehnično okvaro.



Small Diameter Bomb je poleg popisanega griffina in bombice viper strike še eno orožje, ki velikost menja za elegantnost. Posamezna bomba tehta 130 kil, kar je pol toliko kot naslednja vodljiva bomba po velikosti, Mk 82 JDAM. Tako jih lahko letalo nosi več in opustoši manj civilnih hiš. Zanjo razvijajo bojno glavo z novim, zloglasnim eksplozivom DIME – Dense Inert Metal Explosive. Pri njem je običajnemu razstrelivu primešan kovinski prah, ki omeji doseg eksplozije. Zakaj je potem zloglasen? Že res, da je velikost buma manjša, a kdor se znajde v njem, ga razsekajo snopi žareče kovine. Izrael ga je že uporabil v Gazi.

Jaz, mula

Prednost vodenih vozil je bila že doslej dobro znana vojakom na tleh, ki so lahko z varne razdalje opazovali, kako protibombni roboti s kovinskimi okončinami preiskujejo sumljive zabojnike. Ravno iz obstoječih deminerskih vozil se razvija široka bera naprav za pomoč v mestnem boju, kjer je po izkušnjah pehotnega vojskovanja običajno največ žrtev.



Guardium je ime izraelskega nadzornega sistema in robota velikosti minidžipa, ki so njegove oči in udarna pest. Pošiljajo ga na obmejno nikogaršnjo zemljo med Izraelom in Gazo ter Zahodnim bregom. Velik del časa zna voziti samostojno in s kamerami prečesavati pokrajino, ko pa zazna gibanje, prosi za navodila iz poveljstva. Za vroče situacije mu lahko v kupolico namontirajo vrsto ubojnih in neubojnih orožij, ki jih sam še ne more sprožati. Kmalu naj bi jih videli na izraelskih letališčih.

Tako bodo namesto vojaških glav okoli vogalov pogledovale kamere, v stavbo, kjer se pričakuje odpor, pa bo najprej zapeljal robot. Ali priletel skozi okno, kajti modna muha so 'throwboti', ki jih vojak zaluča skozi šipo, nakar brzijo naokrog in s kamero odkrivajo sovražnike. Druga, večja oblika pehotnih brezšoferskih vozil (UGV – Unmanned Ground Vehicle) je še v prototipni fazi in bo skušala nadomestiti oklepne transporterje, ki so s strojnicami in bombometi doslej od blizu podpirali pehoto. Na ulicah so veliki oklepniki vabljive tarče za v ruševinah skrite raketne zasede, zato bo nekajkrat ceneje tako v denarju kot živi sili, če bo podlegel samo robot.



XM1219 je bil oborožena izvedenka transportnega robota XM1217, popularno imenovanega mule, nakar so se komedijanti med konstruktorji domislili naziva Multifunction Utility/Logistics and Equipment. Oborožen z mitraljezom in raketami bi samodejno sledil vojakom s kamero, ki je znala prepoznavati gibanje v okolici, soldati pa bi mu z joypadom pomagali čez težje zapreke. No, vojska je odločila, da ni zadosti mobilen za afganistanske njive, in ukinila tako oboroženo kot transportno inačico. Živi pa slednja naprej v naprednejših terenskih avtomatih, kot je gosenični Squad Mission Support System z nosilnostjo petsto kilogramov.

Varčevanje z življenji pa je le en vidik uporabnosti UGVjev. Sodobni soldat je z zaščitnim jopičem in vse večjo količino elektronike zelo obremenjen, zato bi bila nadvse dobrodošla bencinska mula, ki bi mu samodejno sledila s strelivom, hrano in elektriko. Takisto bi znala z bojišča uiti s poškodovanimi vojaki na hrbtu.
Trenutne inačice teh vozil so zvečine neoborožene. Ameriška vojska je testirala verzijo protibombnih robotov talon s pritrjenimi mitraljezi, a se za nadaljnjo rabo ni odločila. Izraelci so se prvi opogumili z guardiumom, ki so mu zaupali nadzor obmejnih območij, vendar sme sam v ljudi le namerjati, ne streljati. Do situacij, ko bi se robot moral sam odločiti, ali naj pritisne na sprožilnik, še ni prišlo. A upoštevaje dejstvo, da je vse večji del izraelskega obmejnega nadzora avtomatiziran – tudi z robotskimi strojničnimi gnezdi –, bržda ni tako daleč dan, ko bomo priča kiksu elektronskih možganov in bo treba uveljaviti Asimova pravila robotske morale.



SUGV, Small Unmanned Ground Vehicle, tehta trinajst kil in ga bodo izven boja nosili na hrbtu, med streljanjem pa bo nosil glavo naprodaj. To je oglata zadeva na sliki, ki bo z dolgim teleskopskim vratom lahko zrla čez zidove in izza vogalov. Oborožena še ni. Ja, tisto v rokah je xboxov joypad, ki so ga uporabili, ker "so soldatje nanj pač navajeni."

Na po(d)morskem področju je napredek počasnejši, saj pod vodo ni samomorilskih bombašev. Večina inženirjev za osnovo jemlje torpeda in vodljive podmorske boje, ki jih minolovci že dolgo uporabljajo za iskanje protiladijskih min. Iz njih skušajo napraviti naprednejša plovila za zaznavanje podmorskih objektov, kot so morski psi z laserji. Ne, res. Sanje so vojska minipodmornic, ki bi se zgrnile nad sovraga, saj bi jih ta težko odstranil, ker so običajni torpedi ustvarjeni za uničevanje velikih plovil. A prej kot v dvajsetih letih na take roje podmorskih os ne gre računati.

Vojak prihodnosti

Koncem devetdesetih let so Združene države in njihove zaveznice začele program Vojak prihodnosti (Future Soldier), ki je v vsaki od dežel dobil lastno ime. V Veliki Britaniji FIST, v Franciji FELIN, na Poljskem TYTAN. Namen je pešaka vpeti v napreden obveščevalni sistem, ki mu bo kar najbolje predstavil situacijo na bojišču. S tem bo v informacijski prednosti, kar je mnogokrat pomembnejši dejavnik spopada kot premoč v orožju. Nasprotnik, ki tebe vidi, ti pa njega ne, je v treh četrtinah situacij že zmagal.
Vojaki bodo na puške dobili naprednejše kamere za nočno opazovanje, katerih sliko bodo dobivali na vizir v čeladi in jo pošiljali navzgor poveljniku voda. Ta bo imel strateški računalnik, kamor se bodo stekali podatki iz množice tipal, kot so kamere brezpilotnih letal in senzorji drugih vojakov. Dele sistema razvite dežele



Human Universal Load Carrier ali HULC je sklop nožnega eksoskeleta in nahrbtnega nosilca, ki vojaku pomaga pri prenašanju bremena. Poganja ga električno gnana hidravlika, ki jo napajajo baterije. Računalnik zaznava gibanje človeka in ga samodejno krepi. Tako lahko posameznik prenaša stokilogramsko breme na osemurnem pohodu, nakar je treba baterije napolniti. V pomoč bo tudi prenašalcem v skladiščih, Lockheed Martin, ki nad razvojem bdi, pa ga želi uvesti v civilno rabo, zato se zdi, da mu je prihodnost zagotovljena. Trenutno ga na bojiščih še testirajo.



Termobarično orožje je izraz za povečini aerosolne eksplozive – razstreliva, ki ne vsebujejo kisika za vžig in ga poberejo iz zraka v okolici, s katerim se morajo pomešati. Pred detonacijo zato opazimo značilni oblak neeksplodirane zmesi, ki ima sekundo ali dve, da se razširi po prostoru. Zaradi tega lahko vstopa skozi line bunkerjev in okoli zaklonov! To pa je le prva kaprica, saj je termobarična eksplozija specifična in njena udarna moč z razdaljo pada mnogo počasneje kot pri navadni eksploziji, zaradi česar ima velik doseg. Ko so jih Američani spuščali v talibske rove, so take eksplozije poškodovale upornike več kilometrov daleč v votlini. Gre za eno najbolj morilskih sodobnih orožij. Se kdo spomni poročil, ki so v izraelsko-libanonski vojni 2006 opisovala smrt po deset in več izraelskih vojakov naenkrat? Krivci za to so bili termobariki ruskega izvora, ki so raztreščili cele hiše.



Tole čudo je protisnajperski boomerang, sistem sedmih mikrofonov za odkrivanje smeri, iz katere letijo sovražne krogle. Zazna pok ob strelu in/ali zvok izstrelka v nadzvočnem letu. Montiran je na humveeje, MRAPe ter strykerje in zna dobro locirati sovražne ostrostrelce.

pospešeno testirajo v Afganistanu in Iraku, zato je moč vojake nekaterih bolj privilegiranih enot že uzreti s prikazovalniki na čeladah. Širše vključevanje elementov pride v tem in naslednjem desetletju.

Ampak kaj za vraga – tu ni plaščev nevidnosti, električno gnanih oklepov in žepnih jedrskih bombic iz Starship Trooperjev?! Ne, res jih ni. Kdor je v tej ali naslednji dekadi pričakoval obleke iz Crysisa, bo razočaran. Lockheed Martinov projekt hidravličnih nog HULC je najbližje, kar imamo uporabnim eksoskeletnim sistemom, pa še ta je namenjen tovorjenju bremen, ne preskakovanju hiš. Z aktivno kamuflažo, kakor se reče predatorskemu zlivanju z ozadjem, kaže še slabše. Konstruktorji poskušajo v več smeri, na primer s plaščem, ki z organskimi diodami LED izriše sliko, katero kamerice posnamejo za objektom. A ta pristop je še preveč neroden. Obeta uporaba tako imenovanih metamaterialov – umetno napravljenih snovi z lastnostmi, kakršnih ne najdemo v naravi, na primer z nenavadnim odbojem svetlobe. Z njimi so uspeli ogrniti majhen valj s cunjo, ki ga je napravila nevidnega, toda za zelo ozek pas valovnih dolžin svetlobe. Tehnološkega preboja še nismo uzrli in dokler ga ne bomo, se lahko nadejamo kvečjemu maskirnih ogrinjal, ki jim bo lahko vojak naravnal barvo in vzorec.

Tudi avtomatska puška, osnovno vojakovo orožje, se ni bistveno spremenila od šestdesetih let prejšnjega stoletja in nič ne kaže, da se bo v bližnji prihodnosti. Prihaja do manjših izboljšav, toda recept je enak: nameriš v nasprotnika in mu pošlješ smodniško gnano kroglo. Poskuse z vodljivimi izstrelki iz pušk izvajajo že dolgo, a spričo visoke cene in nezanesljivosti ni videti, da jih bomo kmalu videli v široki uporabi. Omejene bodo na težke ostrostrelske puške po letu 2020.

Bistvenejši premiki so pri podpornih orožjih. Ročni raketometi že od konca osemdesetih poznajo termobarične bojne glave, ki so smrtonosne za vsakogar, ki ni hermetično zaprt v trden bunker. Termobariki so bili doslej malo uporabljani, saj jih imajo le razvitejše sile. Toda Rusi so z njimi že bombardirali Čečene, Američani Talibe, Libanonci pa so s takimi raketometi presenetili Izraelce leta 2006. V vseh primerih so bile posledice grozljive.

Druga modna muha so nastavljive razpršne bojne glave (airburst warhead) za boj proti sovražniku v zaklonu. Preizkušanje bombometa XM25 je razkrilo, da gre za obetaven pristop, ki utegne precej premešati karte na pehotnem bojišču. Talibom gre zaenkrat na roko, da je reč draga kot žafran, a to je najočitnejše orožje prihodnosti, ki ga bomo kmalu videli v redni uporabi tudi v drugih vojskah.



Famozni projekt puške prihodnosti OICW so Američani ukinili, a iz nje je izšel biserček, bombomet XM25. Izstreljuje bombice kalibra 25 mm, ki jim računalnik še v cevi s pomočjo laserskega namerilnika pove, po kolikšnem času leta morajo eksplodirati. Tako lahko vojak pošlje granato skozi okno hiše, da jo razgoni ravno sredi sovražne skupine. Na preizkusih v Afganistanu si je XM25 v le nekaj tednih pridobil sloves, da hitro končuje boje, in vojaki so navdušeni. Problem? Vsaka granata zaradi omejene proizvodnje stane tisoč dolarjev.



Mrkogledi možakarji so Francozi v opremi pariškega programa prihodnosti FELIN. Na puškah je moč videti napredne namerilnike in na čeladah vizirje, odeti pa so v zadnje inačice zaščitnih jopičev z ramenskimi ter vratnimi ščitniki. Glavni problem vseh teh sklopov opreme je teža, kajti soldate ob vsej elektroniki v čeladi že boli vrat. Tudi zagotavljanje elektrike za vse naprave je vse večji izziv.



Letošnjega januarja so inženirji pri ameriških Sandia National Laboratories iz puške uspešno izstrelili vodljivo kroglo, ki je po kilometru leta, ki ga je zarisala svetleča dioda, zadela cilj. Vodenje je bilo lasersko kot pri raketah, projektil pa so usmerjala krilca. Zato je šlo za relativno velik ter drag izstrelek in morebitni prvi uporabniki bodo ostrostrelci s težkimi protimaterialnimi puškami.

Kaj ostane velikim?

Tanki dandanes samevajo po garažah. Američani in zavezniki so šli sicer dvakrat na izlet po Iraku, a tam so imeli njihovi goseničarji več izgub zaradi prijateljskega kot nasprotnikovega ognja. Spopadov med razvitimi armadami ni več, je pa zato veliko patruljiranja po zaminiranih cestah in lovljenja upornikov v civilnih cunjah. To je strategom zmešalo štrene in v vojaških doktrinah napravilo kaos.



Izraelski trophy ali ASPRO-A je sistem aktivne zaščite (Active Protection System) za sestreljevanje protioklepnih raket, preden zavdajo vozilom. Zaznavanju rabijo po oklepu razpostavljene radarske antene. Ko opazijo nevarnost, proti njej usmerijo bojno postajo (desno), ki v izstrelek pošlje razpršni naboj, podobno kot šibrovka. Stvar naj bi bila tako natančna, da je za vojake, ki tank spremljajo, malo nevarnosti, da postanejo postranska škoda. Na sliki na boku kupole izraelskega tanka merkava 4.

Tegobe lepo prikaže ameriški projekt vozil prihodnosti FCS (Future Combat System), zato si ga oglejmo. FCS je otrok nekdanjega ameriškega načelnika generalštaba Erica Shinsekija, ki si je na prelomu tisočletja zamislil korenito predrugačenje sil. Težke tanke bi umaknili, nadomestila bi jih hitra in lahka vozila, ki bi jih z letali prepeljali kamorkoli na svetu, kar s tanki ni mogoče. S to idejo je okužil načrtovalce po svetu in vsi so hiteli spravljati težke oklepnike v omare. Prvo konkretno vozilo po teh idejah je bil osemkolesni pehotni transporter stryker, ki je z naprednim podvozjem obljubljal, da bo šibal hitreje od uporniških raket – rpgjev.

Resničnost je bila zelo drugačna in jo poznamo iz večernih novic: množica ubitih ali invalidnih ameriških in natovskih vojakov, ki so nagazili na obcestne mine ter ostrostrelce. Doma izdelane bombe, ki jim uradno pravijo IED (Improvised Explosive Device), so humveeje in strykerje metale v zrak, da je bilo veselje. Koncept lahkih vozilc se je sesul kot hišica iz kart, Izraelci pa so se le muzali, saj so že poznali edini zmagovalni recept: oklepa ni nikoli dovolj. FCS je leta 2009 propadel, konstruktorji pa so obrnili ploščo. Nov pristop utelešajo težko oklepljena vozila MRAP (Mine Resistant Ambush Protected), pa tudi sicer je preživetje posadke postalo glavni dejavnik pri snovanju oklepnikov, od tanka do terenca.



Ob taki eksploziji bi v vozilu lahko le še preštevali mrtve, ko bi jih seveda spraskali na kup. Vozilo tipa MRAP pa lahko včasih celo samo odpelje dalje. Ti protiminski oklepniki imajo podvozje v obliki črke V, ki usmeri eksplozijo navzven. Recept izvira iz Južnoafriške republike.



Ruski BMPT ima na podvozje tanka nameščeno avtomatsko kupolo s topovi ter protioklepnimi raketami. Namenjen je spremljanju tankov, zlasti v mestih, kjer imajo topovi z visokim naklonom nalogo radirati višja nadstropja stavb. Udejanjili so ga po bolečih izkušnjah v čečenskem Groznem.



Britanski BAE je lani pokazal prototip aktivne kamuflaže v infrardečem spektru, ki ga uporabljajo nočne in termalne opazovalne naprave. Oklepnik je odet v tisoč šestkotnih ploščic, ki na ukaz spreminjajo temperaturo in ga skrijejo ali njegovo toplotno sliko spremenijo v tisto od avtomobila.



Nemška puma velja za višek oklepne tehnike. Bojno vozilo pehote ima vse lastnosti najsodobnejših sistemov: kupolo brez posadke, poljubno dodajanje kompozitnega oklepa in modularnost. V lažji inačici ga lahko prevažajo z letalom, nakar mu na bojišču namontirajo dodatno zaščito.



Izraelci v gosto naseljena palestinska območja vdirajo v posebnih težko oklepljenih inženirskih kotalečih se bunkerjih nagmachon in nakpadon. Njihovi oklepni transporterji so izpeljani iz tankov, ne iz oklepnih avtomobilov kot nekoč zahodni.



Nemški donar je tipičen predstavnik najnovejšega rodu velikih havbic kalibra 155 mm, ki so teže oklepljeno ohišje zamenjale za avtomatizacijo in lahkost, s čimer so prevozne po zraku. Take moderne havbice znajo izstreliti več granat po različnih krivuljah tako, da na cilj udarijo v istem trenutku.

Leopardi, abramsi in druščina torej niso šli na odpad, vendar njihov razvoj ni več tako hiter kot pred desetletji. Novih vrst topov, oklepov ali motorjev ni na vidiku, zato na railgune v njih pozabite. Nasploh so vozila v zadnjem desetletju dobila predvsem boljšo protiminsko zaščito in boljšo komunikacijo, tako kot pešaki. S tem lahko tankist zre skozi oči predatorja na nebu.

Nekaj za lovce na tehnološke preboje pa se vseeno najde. Prva stvar je aktivna obramba – sestreljevanje protioklepnih raket in bomb, preden zadenejo vozilo. S tem so že v prejšnjem tisočletju začeli Rusi, a pristop so v zadnjem času izpopolnili kdo drug kot Izraelci. Druga noviteta, ki si pospešeno utira pot na vozila, so kupole brez posadke (UVS – Unmanned Weapons Station). Vsa orožja skozi kamere usmerjajo iz podvozja, zaradi česar je vozilo manjše, lažje in cenejše, posadka pa manj izpostavljena.

Z rokami

Brezpilotniki se res vzpenjajo, a primat pri večini misij v zraku je trdno v rokah klasičnih pilotiranih avionov. Tudi nanje je močno vplival razpad Sovjetske zveze in s tem glavnega sovražnika v zraku, saj države vse teže opravičujejo dragi razvoj lovskih letal in bombnikov. Najbolj je to vidno pri najmodernejšem ameriškem lovcu F-22. Sprva so načrtovali nakup 750 raptorjev, toda lanskega decembra, ko je s tekočih trakov odpeljal zadnji, se je številka ustavila pri borih 187 operativnih letalih, plus osmih testnih. F-15tk, ki že od leta 1976 predstavljajo hrbtenico lovskih sil ZDA, so naredili slabih 1200. Podrobnost: vsak raptor stane 150 milijonov dolarjev, F15 pa štirikrat manj ...

Situacijo utegneta razburkati Rusija, ki si skuša priboriti nekaj nekdanje moči, predvsem pa Kitajska, ki je itak postala dežurni bavbav. Vzhodni zmaj počasi izgrajuje moderno vojsko in tudi z vohunjenjem tehnološki prepad z ZDA premerja hitreje, kot so analitiki pričakovali. Rezultat je med drugim lovec J-20, ki naj bi po kitajskih trditvah sledil smernicam 'pete generacije' lovcev, kakršna sta F-22 in F-35. Če se nekoč ta letala res stepejo, bomo videli, kolikšen pomen imajo v resnici njihove razvpite lastnosti, kot so slaba radarska opaznost, vektorski potisk (usmerjanje izpušnih šob motorjev) in radarji AESA (Active Electronically Scanned Array). Doslej so namreč moderni lovci klatili le iraške, jugoslovanske in libijske avione zastarelih tipov, ki odpora niso mogli nuditi.



F-35 velja za ta hip najbolj napredno letalo in poleg F-22 za drugega predstavnika pete generacije bojnih avionov. Ponaša se s slabšo radarsko opaznostjo, napredno vpetostjo v sistem tipal na bojišču in nadzvočnim križarjenjem brez dodatnega izgorevanja. Če je F-22 lovec za prevlado v zraku, ki naj bi nadomestil F-15, je F-35 univerzalno letalo za boj v zraku in napade na tleh, ki naj bi nadomestil predvsem F-16tice. Sprva je bil mišljen kot cenejši kolega F-22, a na koncu utegne biti ob mnogih zapletih še dražji. Zvestobo so mu poleg ZDA obljubile Velika Britanija, Avstralija, Kanada, Italija, Turčija, Nizozemska, Norveška, Izrael in Japonska. Kakorkoli, dospe v več inačicah. Tista za klasično vzletanje z letališč F-35A že polzi s tekočih trakov in bo po usposabljanju osebja nastopila dolžnost čez štiri leta. Inačici F-35B in C s kratkim vzletanjem in navpičnim pristajanjem (STOVL) pa imata še težave, zato scen iz Umri pokončno 4 do konca desetletja verjetno še ne bomo uzrli.



Ker diktatorji svoja orožja radi zapirajo v podzemne bunkerje, imajo Američani na zalogi bunker busterje. To so bombe s posebnimi prebojnimi bojnimi glavami za prebijanje železobetona. Njihov vrhunec je Massive Ordnance Penetrator, gigantska, skoraj 14-tonska bomba, ki je eno največjih prostopadnih orožij vseh časov. Zaradi teže jo lahko nosijo le največji bombniki, kot je B-2, prebila pa naj bi več kot 60 metrov betona. Ja. Šestdeset metrov betona. Pazite se, Korejci.



Kitajski chengdu J-20 je, podobno kot ruski suhoj PAK-FA (ali T-50), prototip vzhodnega lovca pete generacije. Podobnosti z ameriškimi zgledi so očitne, toda Kitajci se na očitke o špijonaži ne ozirajo in novinca niti ne skrivajo. Zaenkrat letita dva prototipa, v uporabi jih pričakujejo po 2018.



Podoba ameriškega konvertiplana V-22 osprey je z nami že dolgo, saj so ga zasnovali že v osemdesetih. Rotorja zna zasukati in se iz letala preleviti v helikopter. A ravno to reč je očitno težko zanesljivo izvesti in prototipi so imeli ogromno nesreč z več deset mrtvimi, zato je v uporabi šele od leta 2007. Vojaki ga imajo radi, saj lahko pristaja kot helikopter, a je v zraku precej hitrejši od njih.

Napredek je najhitreje opazen pri zračnem orožju za napade na tleh. Glavni smernici sta natančnost in omejenost učinka, s čimer skušajo zmanjšati kolateralno škodo; to je fensi izraz za pobite civiliste. Glavna načina vodenja sta še vedno laserski in z GPSom. Slednji je osnova danes najbolj razširjenega tipa bomb JDAM (Joint Direct Attack Munition). V najbolj napredni različici lahko take bombe jadrajo skoraj trideset kilometrov daleč in s satelitskim vodenjem zadenejo cilj z natančnostjo desetih metrov. V naslednjih letih jim bodo jadralni doseg potrojili. Pri laserskem vodenju bomba sledi odboju laserskega žarka, s katerim moramo osvetliti cilj. Natančnost je mnogo višja kot pri GPSu in tak izstrelek lahko udari v stransko okno avtomobila med vožnjo. Druga smer razvoja bomb je visoka prebojnost, ki jo utelešajo 'bunker busterji', s katerimi napadajo cilje, skrite pod zemljo.
"Nad nevadsko puščavo torej ni zemeljskih NLPjev? Razočaran!" Najverjetneje res ne. Bistveni premik v letalskem pogonu je sedaj scramjet, reaktivni motor z izgorevanjem pri nadzvočni hitrosti zračnega toka. Obeta doseganje hitrosti nad machom 5. Na drugi strani se inženirji ubadajo s konvertiplani z obrnljivimi motorji, kakršen je V-22 osprey. Ta je leta 2007 po dveh desetletjih težav naposled stopil v uporabo, a še vedno se sem in tja kak zruši. Sodeč po tem C&Cjeve orce, ki takole sučejo reaktivne motorje, še niso blizu. Ko smo že pri helikopterjih: tvrdka Sikorsky je pred štirimi leti predstavila X2, ki spaja koaksialna navpična rotorja in naprej obrnjen propeler ter je po dolgem času prvi večji korak v razvoju helikopterjev.



Boeing X-51, demonstrator motorja scramjet. Bombnik B-52 ga izpusti v letu, nakar ga raketa pospeši do macha 4,5. Šele tam zrak v motor vstopa dovolj hitro, da se lahko vžge njegov primarni pogon in ga požene do macha 6. Preizkuse še vedno zaznamujejo predvsem nezgode s padci v morje.



Že lep čas nismo videli napredka pri helikopterjih in kdo drug je bolj primeren za preboj kot Sikorsky, firma, ki je kljub ruskemu zvenu ameriška. Tehnološki demonstrator X2 ima dva nasproti vrteča se koaksialna navpična rotorja in enega vodoravnega za pogon naprej. Zato je sposoben za helikopterje rekordnih hitrosti do skoraj 500 km/h. Nemara se dizajn zdi enostaven in v resnici ni čista novost, toda videz vara in šele bogate izkušnje slovitega podjetja so omogočile, da tak helič sploh ostane v zraku. X2 je osnova za bojni izvidniški helikopter S-97 raider (na sliki), ki ga je podjetje predlagalo ameriški vojski za novi izvidniški zrakomlat.

Na oceanih

Tankom in lovcem po koncu hladne vojne resda odtegujejo razvojna in nakupna sredstva. Toda najbolj so na udaru najdražji bojni sistemi: ladje. Američani so morali svoje podmornice seawolf pomanjšati v cenejše virginie, še huje pa je v Evropi, kjer so Britanci pred dvema letoma prvič v zgodovini ostali brez operativne letalonosilke in bodo morali biti brez nje še vsaj štiri leta, ko predvidoma pride v uporabo nova, Queen Elizabeth.
Mornarice so zato zmanjšale število plovil in jih danes sestavljajo predvsem moderne fregate, rušilci, podmornice in desantne ladje. Večje križarke najdemo le še med ostanki hladne vojne v ameriški in ruski floti. Prvo pravilo modernega dizajna je visoka avtomatizacija, zaradi katere imajo fregate le še dvesto mož posadke, saj ogromno postori elektronika. Z njo morejo dodobra nadzorovati zrak, površino in morske globine ter namerjati rakete na ducat in več ciljev hkrati.



O napadalnih laserjih sem se razpisal v Jokerju 142, id članka na Joker.si je 1602. Napredek je od tedaj navidez zastal, kajti veliko letalo ABL YAL-1 za klatenje medcelinskih raket je odšlo v hangar, izraelski THEL za obrambo pred palestinskimi raketami pa je odstopil mesto raketnim sistemom. V glavnem je razlog nastop trdninskih laserjev, saj obetajo več od kemičnih, ki so sestavljali omenjene projekte, a potrebujejo še nekaj časa za zorenje. Zato jih na bojišču videvamo v vlogi talilnikov obcestnih bomb, kot je sistem zeus. Najbolj je s prezentacijami korajžna ameriška mornarica, ki s to tehnologijo kuri čolne. Prav hitri samomorilski čolni bodo glavna tarča laserjev, ko bodo le-te predvidoma v naslednjem desetletju montirali na pomorska plovila.



Railgun ali tirnični top za poganjanje izstrelka ne uporablja smodnika, marveč elektromagnetno silo, kar obljublja višje hitrosti. Teste spremljamo že dolgo, vendar je v zadnjih letih videti, da se stvari naposled premikajo. BAE Systems in General Atomics imata namreč delujoči inačici, ki redno izstreljujeta granate z dva tisoč metri na sekundo, hitreje od tankovskega topa. Cilj je napraviti kanon, ki jih bo lahko pošiljal 150 kilometrov daleč, štirikrat dlje kot današnji. Elektrika ni več poglavitni problem, saj sta napravi zasnovani za rabo na ladjah, ki je imajo v izobilju. Nadležnejša je obraba tirnice – ogenj na sliki nastane zaradi vnetja odkrušenega aluminija. Po optimističnih napovedih jih lahko pričakujemo okoli leta 2025.



Najnovejši britanski rušilec type 45 ponazarja moderno zasnovo nadvodnih plovil. Najprej nizko radarsko opaznost, ki jo prepoznamo po ravnih površinah brez štrlečih malenkosti kot pri običajnih ladjah. Nato zmogljiv rada AESA vrh stolpa z dosegom 400 kilometrov, ki lahko sledi več sto ciljem v zraku in na morju hkrati. Ter na kraju 48 navpičnih lanserjev vsakovrstnih raket, ki so pri vseh novejših plovilih spravljeni v trupu, medtem ko si jih poprej lahko opazil sredi krova.



Ameriški težki rušilec DDG-1000 zumwalt, ki ga trenutno sestavljajo v ladjedelnici, bo čez tri leta, ko pride v uporabo, najmodernejša površinska ladja. In ena največjih, oznaki rušilca navkljub. Topa na sprednjem krovu bosta sprva navadna, je pa že pripravljen na to, da namesto njiju sprejme elektromagnetni tirnični verziji – railguna.

Ladje so intrigantne še zaradi nečesa: zmogljive proizvodnje električne energije, zlasti če jih poganja jedrski reaktor. Prav zaradi tega namreč kaže, da bodo to prve platforme za laserska orožja in railgune. Ti električne vate goltajo kot za stavo. Mimogrede, elektrika je podlaga tudi edini resni spremembi na letalonosilkah, saj bodo parne katapulte za pošiljanje letal v zrak zamenjale z elektromagnetnimi.

Brez nanooblek

"Meh, nadejal sem se supertankov, energetskih ščitov in ionskih topov na satelitih. Ne pa robotkov za metanje skozi okno??" Taka je pač danes situacija. Jedrski arzenali velesil se krčijo, zahodni fantje pa ne merijo več v uniformiranega sovražnega vojaka, marveč v nekoga, ki bi prav lahko bil civilist. Zato ni ključno streljati, marveč vedeti, kdaj, kam in s čim to storiti. Na primer z neubojnimi orožji, ki postajajo vse pomembnejša pri obvladovanju populacije na zasedenih ozemljih. Od solzivca in gumijastih nabojev, ki znajo v nesrečnih okoliščinah prav tako ubijati, smo prišli kar daleč. Sodobne enote imajo na voljo širši spekter svetlobnih, zvočnih in električnih naprav, denimo taserje, s katerimi lahko onesposobijo nasilne osebe.



Žal se mikrovalovni Active Denial System, ki sem ga popisal v vedežu o laserjih, še ni prijel. ADS z mikrovalovi segreje vodo pod človeško kožo, s čimer povzroči hipno bolečino. Toda njegova antena je bila na bojišču preveč izpostavljena, zato so ga poveljniki kljub učinkovitosti zavrnili. Raytheon je napravil njegovo pomanjšano inačico silent guardian, ki jo sedaj nameščajo v zaporih.

Z rastjo vrednosti informacijske infrastrukture je postalo vse pomembneje onemogočiti nasprotnikovo. Bodisi s fizičnim napadom, bodisi z vdori v računalniški sistem. Zloglasni črv Stuxnet je pošteno ohromil iranski jedrski program in šušlja se, da je plod ameriških in izraelskih umov. Iraški uporniki so pred leti prestregli signal iz predatorjeve kamere, ki ni bil zaščiten! (Nadzora nad letalom niso dobili.) Kitajske enote za digitalno vojskovanje po nekaterih ocenah štejejo na stotine hekerjev, ki že vsaj desetletje organizirano drezajo v ameriška vojaška omrežja. Zato so ZDA pred tremi leti osnovale Cyber Command, strateško poveljstvo za obrambo vojaških omrežij pred hekerskimi napadi, kibervojna pa je po novem glavna tema na hodnikih Pentagona. Prvi rezultat naj bi bil naslednik Stuxneta z nazivom Flame.

Vsak vidni poseg, ki na televizijske zaslone spravi vzletanja manevrirnih raket z ladij, spremljajo prikrite informacijske operacije, ko vohunska letala lovijo pogovore med sovražnimi enotami in motijo komunikacije. 6. septembra 2007 so izraelska letala v drzni akciji uničila skrivni sirski jedrski reaktor globoko v sirski puščavi. To ne bi bilo mogoče, če ne bi komandosi in letala za elektronsko bojevanje z vdorom ugasnili sirskega sistema zračne obrambe, dokler niso bili napadajoči F-15I in F-16I na varnem.

Se bodo žarometi spet premaknili proti večjim, udarnejšim oborožitvenim sistemom? V takem primeru bi napredek bržčas doživelo tudi področje napadov z elektromagnetnimi pulzi, ki bi po izpostavljenih električnih vodih povzročili visoke tokove in jih scvrli. Popularne bombe EMP (ElectroMagnetic Pulse) so v igrah že dolgo stalnica za onesposabljanje robotov, a jih v realnosti še ni videti. Razlog je čisto banalen: v praktični obliki jih še niso uspeli izumiti.



LRAD ali Long Range Acoustic Device je zvočno orožje in eden vrhuncev neubojnih naprav. Pošiljati zna glasovna sporočila, pa tudi neprijeten, celo boleč zvok v snopu do tristo metrov daleč. V zadnjem desetletju so ga uporabili na mnogih protestnih shodih in proti somalskim piratom. Opaziti jih je v Londonu, kjer jih namerava policija uporabljati med prihajajočimi olimpijskimi igrami, če bo kažin.

Upajmo, da do velikega spopada pride čim kasneje, zato bomo verjetno prej videli militarizacijo vesolja, ki ta hip tozadevno pestuje le vohunske satelite. Kitajska je pred petimi leti poskusno sklatila svoj vremenski satelit in nakazala, da lahko doseže stvari v nizki zemljini orbiti. Američani snujejo plovila na raketni pogon, ki bi z letenjem izven atmosfere hitro prenesla vojake (vesoljske marince!) kamorkoli na planetu. Od tu do plovil, ki bi iz orbite napadala, pa ni več daleč. Toda to so vseeno štorije za po letu 2025. Do tedaj se lahko zgodi mnogo drugega. Lahko nas napadejo nezemljani. Je bilo po televiziji.



Predlanskega junija odkriti črv Stuxnet je bil prvi znanilec sodobnega kibervojskovanja. Virus je okužil iranske računalnike in preprogramiral centrifuge za bogatenje urana, da so delovale narobe, s čimer je zavrl iranski razvoj jedrske tehnologije. Letošnjega maja so Iranci odkrili novega črva z najsodobnejšo zasnovo, ki je že okužil omrežja na Bližnjem vzhodu. Flame ali Skywiper naj bi znal vohuniti s snemanjem vsega, od pisanja s tipkovnico do pogovorov po Skypu. Na ukaz naj bi znal napadati in izklapljati računalniške naprave, obenem pa ga je težko odkriti. Iranski organi naj bi uspeli v navezi z večjimi antivirusnimi podjetji že izdelati zasilno zaščito. Izvor še ni znan, prsti pa seveda kažejo na Izrael in ZDA.

Poletje na Bolha.com

Iščete fotoaparat, kolo, vrtno garnituro ali najem avtodoma?

Popestrite vroče poletne dni s posebno ponudbo na Bolha.com

www.bolha.com/poletje

Prednosti Bolha.com:
- največji spletni oglasnik v Sloveniji
- četrto najbolj obiskano spletno mesto v Sloveniji (MOSS, april 2012)
- več kot četrt milijona registriranih uporabnikov
- več kot 250.000 malih oglasov
- več kot 1 milijon različnih obiskovalcev mesečno
- obiskovalci Bolha.com so že v nakupno-prodajnem procesu

bolha.com

Bolha d.o.o., Bravničarjeva 13, 1000 Ljubljana, www.bolha.com

ŠOKANTNO

SAŠKA LENDERO: TAO MASAŽO PRSI MENJA ZA GOLD V DIABLU 3!!!



Na omarici ob WC-školjki Saše Lendero ležijo Garfieldov strip, nekaj oglasnih letakov za štacune in ... kup Jokerjev! "Midva Jokerjev ne mečeva stran in ležijo povsod: po spalnici, po sobi, po veceju in potem jih kar prebiraš znova in znova," je Šerloku in Snetiju zaupala ena prvih dam slovenske pop scene o naši farboviti reviji, ki jo ona in njen Miha redno prebirata. Jokerjeva ekipa se je namreč brez milosti zgrnila nad dom in štab 'korporacije Lendero', oplenila hladilnik vseh mrzlih piv in se spustila v divji besedni dvoboj s svetlolaso razuzdanko.

No, če pustimo ob strani karikirano tabloidni uvod in šaljivi naslov, ki smo ga 'namudrili' skupaj z intervjujanko med pogovorom, je bil glavni razlog za obisk pri Saši 'ne grem na kolena' Lendero to, da je zagreta igralka Diabla, kar nas je seveda presenetilo. Glede na njen optimistični, zvedavi karakter in 'ljudski' imidž bi si težko predstavljali, da se v njej skriva krvoločna sekljalka virtualnih pošasti.

Kdo bi si mislil, Joker na obisku pri Saški Lendero! No, presenečenje je bilo tudi tvoje sporočilo na Jokerjevem Facebooku, kjer si namenila pohvale reviji in razkrila svojo strast do Diabla. Slovenska pop diva in špili – kako se je ta zgodba začela?

Začelo se je takrat, ko sem imela neko življenjsko krizo. Bila sem v zvezi, v kateri ni špilalo nič razen Diabla. Živela sem v Zagrebu in on je nekje našel tega Diabla I – no, kupil ga ni. Potem sva ga igrala vse možne večere – kadar pač nisva nastopala ali se kregala. Jaz ga takrat sicer nisem igrala, ker je on odločal o večini stvari in je tudi on držal miško. (Smeh.) Ampak meni je bilo enako zanimivo sedeti zraven, buljiti v ekran in komentirati. Imela sem občutek, da sem cela notri. Pri tistem prvem Diablu sem zaradi tega splošnega, ne prav pozitivnega življenjskega razpoloženja čisto padla not' ...

Pobeg v neko drugo realnost?

Očitno. Čisto sem se navdušila. Mami sem razlagala, da je noro špilat Diabla, ona pa je rekla: "Ti si čisto zmešana, da lahko v eno igrico buljiš ure in ure!" Takrat sem velikokrat spekla 'devil's food', nekakšno čokoladno torto, ki je bila prav za zraven Diabla. Mami je ven padala, ker za to zapravljam svoj čas, zato sem ji enkrat, ko je ni bilo doma, namontirala Diabla ...

Nastavila si ji past?

Ja. Potem je pa mami začela kar naenkrat naokoli hoditi s podočnjaki do kolen. Ko sem se preselila nazaj domov, sem videla, kako je to zgledalo – to je nabijalo celo noč. Z nastopov sem prihajala ob treh, štirih ali pol petih zjutraj in sem zvonila in zvonila, ker ona ni mogla dati na pavzo. Zdaj ima seveda tudi tanovega Diabla in zadnjič takole pride do mene: "Saši, Diabla sem ubila, čisto se tresem." Zdaj smo pri nas vsi okuženi, poleg mame še moji bratranci. Ko se srečamo, padajo vprašanja, kot je "Kolk imaš damaga?" (Smeh.)

Od kdaj pa spremljaš Jokerja in kaj najraje prebereš?

Vedno preberem uvodnjak, 20 vrstic, pa vse drobne tiske, ker se v njih vedno skriva veliko modrosti. Pa crtič deluks, ker si vedno znova mislim, da bom enega končno zapopadla (Smeh.). Moj najljubši del je štorija, zelo všeč sta mi še slikosuk in črkožer. Kar pa se špilov tiče, najprej pogledam slikice, če so mi dovolj grozne ...

V smislu, če dovolj šprica kri, če je veliko pošasti?

Ja, pošasti!! Tega Diabla III sem res tako čakala, vsakič, ko so ga napovedali ... Zdaj sem pa čakala toliko časa z računalnikom, da moram vse igrati na nizkih nastavitvah. Res bo treba nekaj narediti, ker igrati Diabla na low ni to.

Poznamo te kot pevko in TV-voditeljico, obenem imaš firmo, ki skrbi za druge izvajalce, terapevtski center, poskrbeti moraš za hčerko. Kdaj imaš sploh čas, da sedeš za računalnik in zaženeš špil?
Na žalost bolj ponoči. Zdaj pa se dogaja to, kar so mi vsi govorili – da se počasi poznajo leta in da ne zdržiš več toliko nočnih stvari. Tudi pri igrah se to pozna. Včasih sem lahko igrala do jutra, pa se mi ni zdelo nič posebnega, malo sem imela rdeče oči, to je bilo vse. Zdaj pa imam že ob enih zelo rdeče oči. Zvečer si dam vseeno bolj potihem zvok, ker me je drugače strah. Glede na to, da imam Diabla 3, odkar je izšel, sem do zdaj prilezla do tretjega dejanja, kar je zelo žalostno. Štirideset ur imam šele. Pa še jaz sem taka, da se lahko dve uri samo z zastavo ukvarjam. Saj tako sem tudi Simčke igrala – tistega Simčka in hišo sem postavljala dva tedna, medtem so mi pa otroka odpeljali, mož je umrl ali znorel, pa se mi je tako zamerilo, da nisem hotela več igrat. (Smeh.)

No, važno, da je bilo v špilu …
Ja, v življenju imam zaenkrat še oba. (Potrka na les.)

Ali poleg Diabla igraš še kaj drugega?
Zelo všeč mi je bil World of Goo. Vmes me ni nič zelo navdušilo, razen če Miha vzame laptop v posteljo in ga, preden zaspim, gledam, kako strelja ptiče v Angry Birds. Potem je bil še Drakan, pa verjetno sem Neverwinter tudi igrala, ampak me ni nič tako očaralo kot Diablo.

Kaj je po tvoje razlika med moškimi in ženskami, da moški toliko več igramo igre, ženske pa večinoma ne?
Ker imate moški več časa. Večina žensk niti ne poskusi. To je tisti splošen odnos do nečesa, česar nisi niti poskusil – da je brezveze. Moški tudi na splošno skozi življenje ohranijo več igrač, kar je zelo pozitivno. Ženske pa v neki fazi svojega odraščanja vse izgubijo. Tega otroka v sebi očitno zelo globoko potisnejo. Težko je vedeti, kako je do tega prišlo. Večini moških, ki jih poznam, doma ni bilo treba čisto nič narediti. Te mame so svoje mladiče slabo pripravile na obdobje, ko gredo od njih. Samo zavoljo tega, da so doma rekli: joj, moja mami je pa krasna. Ko pa pride v neko drugo zvezo, je malo možnosti, da se to srečno konča. Zato sem skoraj prepričana, da je glavni razlog čas. Večina moških ima vsaj eno, dve uri na dan zase. Ženske, ki jih jaz poznam, pa o tem zvečine le sanjajo. Tudi jaz se težko odločim: če imam uro ali dve časa, kar je že čisto noro, sem v dilemi – ali bom igrala Diabla ali bom brala? Zdaj je trenutno prvi Diablo.

Te kaj moti, da moraš biti pri Diablu stalno priključena na splet?
Skoraj vseeno mi je. Bolj sem se bala, da bom morala nujno igrati z drugimi. Zato, ker je to moj pobeg. Če iskreno povem, nisem niti poskusila. Ne vem, kako to izgleda. Po objavi tistega komentarja na Facebooku sem dobila milijon prošenj, naj povem, kdo sem v igri. Ampak takrat sem bila en božček na osmi stopnji, pa sem si mislila, kdo me bo zdaj gledal, bom prišla tja, pa bodo vsi nabildani na 50, jaz bom pa vsakokrat takoj crknila.

Kako pa okolica gleda na to, da špilaš? Parkrat si to omenila tudi v intervjujih …
Že če rečeš, da veliko bereš, pa je to precej običajna stvar, to nikogar ne zanima. Če pa rečeš, da igraš, je to za vse že čisto preveč 'spacey'. Saj ne ve, kaj naj te vpraša. Največ, kar te lahko, je to, kateri žanr ti je najbolj všeč.

To o žanrih res ni pravo vprašanje za intervjujanca. Boljše je vprašanje, kaj ti pomeni na primer znanstvena fantastika.
Znanstveno fantastiko imam zelo rada. Me pa blazno moti, če je prevod slab. Jaz večkrat rečem Mihi: daj poslušaj tole, kaj so naredili s temle! Kaka dva stavka sta taka, da ju skoraj ne moreš narobe prevesti, sta lepo tekoča, žmohtna, taprava. Pri tretjem, ki bi ga lahko prevedel na pet načinov, pa prevajalec izbere takega, ki je neprimeren, in te čisto vrže ven.

Ampak Bedanec dobro prevaja, ne?
Ja, ful. Dober je, zelo dober. (Sledi hitra, preskakujoča, konfuzna in težko zapisljiva debata o Bedančevi odličnosti, prevajalstvu, Gradišniku, Harryju Potterju, Alanu Fordu, Hobitu, Prometeju, žmohtnosti nekdanjih bratskih jezikov in še nekaj nepovezanih temah.)

Ko smo ravno pri analizah. LordFebo je po tvojem sporočilu začel raziskovati globine besedil tvojih pesmi in začel sumiti, da je kak del inspiracije zanje prišel iz teh agresivnih špilov. Recimo: "Levinja sem, ki se bori, s pestmi in nohti in zobmi, če treba je, bom krvavela zate." Je kaj na tem?
(Smeh.) Malo drame res rabim v življenju. Ampak to ni iz špilov. V glavnem se vse vrti okoli ljubezni, ki je že sama po sebi dovolj dramatična.

Poleg ljubezni je pogosta tema tvojih komadov moč ženske, kako se postaviti zase. Si se med študijem sociologije morda posebej ukvarjala s feminizmom?
Ne. Res sem imela neko čudno obdobje v življenju, ko me 'ni bilo'. Od takrat naprej se mi zdi zelo fajn, kadar 'sem'. Ko srečujem ljudi, vidim, da so mnogi v podobni situaciji. Poparčkajo se ljudje, ki ne pašejo skupaj, kjer eden 'požre' drugega. To se mi zdi tako narobe, da zato veliko pojem o tem. Sama sociologija mi ni dala toliko, a potem sem šla na podiplomski študij iz transakcijske analize (kasneje Saša razloži, da gre za obliko psihoanalize, ki daje zelo hitre rezultate, op. a.). Sicer nisem naredila nobenega izpita, sem pa veliko hodila na predavanja in mogoče mi je to dalo več vedenja kot študij.

Med Jokerjevim bralstvom verjetno ni ravno visokega odstotka fenov Saše Lendero – čeprav se zna po tem intervjuju to nekoliko spremeniti – ker se večinoma pojavljaš v drugačnih, lahkotnejših revijah. Kakšno je ozadje te tabloidne scene? Je res vse tako zmenjeno, kupljeno, zlagano?
Z mediji zagotovo sodeluješ. Vseeno se mi zdi, da je malo takih, ki bi imeli večino stvari zmenjenih. Kakšno stvar se res dogovoriš, recimo naj te pridejo poslikat na sprehod. Vseeno je nek profil 'zvezdnikov', sploh takih, ki ničesar ne ustvarjajo, in pojavljanje takih v medijih je verjetno tudi 'naštimano'. Kaj boš s takim delal intervju o njegovem delu? Ampak to so povzročile tudi revije same. Če narediš album, ki si ga delal dve, tri ali pet let, jih to ne zanima. Sem dobila odgovor, da tega ne bo nihče bral, če zraven ne prilepimo kake sočne zgodbe. Sem blesavo predlagala: "A če bi šla zjutraj ob sedmih kupit tri bele žemlje, bi pa to napisali?" Odgovor: "Ja, to bi pa napisali."

Žalostno …
Ja, je žalostno. Potem si v precepu, če ne bi kar sam česa poslal, ker tisto, kar posnamejo oni, je vedno v takih pozah, ki si jih res ne želiš objavljenih. Šit!

No, videz je pomemben del vašega biznisa.
Res je. Sploh ko si starejši – ni enako kot pri dvajsetih letih, ko je vseeno, kako se pripogneš. Mene je parkrat čisto ven vrglo, pa so me doma tolažili, Saši, dej no, lej, kaj se v svetu dogaja, ti se pa sekiraš za eno fotko. A je še vedno neprijetno. Prideš z dopusta, kamor si se šel po dolgem času spočit, in te pričaka naslov "Popolnoma brez oblike na rajski plaži."O, bed! (Smeh.) Moralo bi ti biti vseeno, pa ti ni čisto.

Med storitvami, ki jih ponuja korporacija Lendero, je 'oblikovanje javne podobe' in 'načrtovanje pojavljanja v medijih'. Je bil Joker s tem komentarjem na Facebooku žrtev zloveščega PR-medijskega načrta?!
Bil je nemočna žrtev!!! To je treba poudariti. (Smeh.) Zadnje čase se bolj ukvarjamo z bookingom izvajalcev kot s PRom. Jaz se pa bolj bavim sama s sabo in terapevtskim centrom. Tako da ne, niste bili žrtev. Vse skupaj se je zgodilo tako, da sva v kopalnici imela Joker in se pogovarjala, da takrat, ko je ljudem kaj všeč, to malokrat pohvalijo. Ko človeka nekaj zmoti, bo pa napisal tri romane. Rekla sem, zakaj ne bi ljudem napisala, da fajn delajo? Ne glede na to, ali si znan ali nisi, se tistim, ki jim je to namenjeno, lepo zdi, da je nekdo opazil njihovo delo. Taki smo vsi.



Saškina wizardka je osredotočena na napad, kar je logično, saj je njena lastnica po horoskopu levinja. V času pisanja je bila na 38. stopnji, ker Saša igra počasi.



Quattro se zapodi v plejado latinskih izrazov, ki jih zasledimo v občilih in vsakdanjem govoru, kajti *scientia potentia est* - v znanju je moč.

Nekdaj smo imeli v parlamentu Jašo Zlobca, ki je rad svoj govore zabelil z latinskim rekom ali frazo. Med večino ostalih poslancev je bil dokaj nepriljubljen, ker niso vedeli, ali se iz njih dela norca ali hoče zgolj izpasti pameten. Vendar na marsikatero frazo naletimo v vsakdanjih pogovorih oziroma jo uporabljamo, ne da bi točno vedeli njen pomen. Nakar jo povemo napak in smo tarče posmeha klasicistično usmerjenih. Nič bati, Joker hiti na pomoč!

A priori – od prej, vnaprej. Pomeni priti do zaključka, ne da bi imel ali potreboval konkretno vedenje o določeni zadevi.
Ad hoc – za tole. Rešitev, ki ni splošna, ampak je nastala iz potrebe ali nujnosti in za točno določeno nalogo. Recimo, da uporabiš kamen kot kladivo.
Alias – drugače, drugotno. Uporabljamo v smislu psevdonima, drugega imena. Jaz sem Aleksander alias Quattro.
Alter ego – drugi jaz. Za razliko od aliasa je alter ego samosvoja, drugačna oseba ali skrivna identiteta. Pogosto ga imajo superjunaki.
Bona fide – v dobri veri. Včasih je bilo to norma, danes slabost.
Carpe diem – izkoristi dan. Današnja mularija uporablja dosti bolj bebav približek YOLO.
Caveat emptor – naj kupec pazi. Po domače: sam moraš preveriti, ali ti nekdo ne prodaja mačka v žaklju.
Citius altius fortius – moto olimpijskih iger moderne dobe. Hitreje, više, močneje.
Curriculum vitae – življenjepis. Dobesedno življenjska pot. Beseda curriculum je Rimljanom drugače pomenila dirkališče.
De facto, de iure – prvo pomeni dejansko stanje v naravi, drugo je pravni status. Janez in Micka recimo de facto živita vsak na svojem, de iure pa sta še vedno poročena.
Devide et empera – deli in vladaj. Naši politiki dobro vedo, kako se temu streže. Medtem ko se Slovenci kregamo in delimo na naše in njihove, oni vladajo.
Et cetera – in tako dalje.
In medias res – v središču dogajanja. Literarna tehnika, kjer pisec ne popisuje dogodka od začetka do konca, marveč uleti, ko se že dogaja na polno, nakar ozadno zgodbo pove na drug način, recimo v pogovorih ali spominih protagonistov.
In vino veritas – v vinu je resnica. Drugače rečeno: baba pijana, rit prodana.
Magna cum laude – z visoko odliko. V nekaterih državah posebna čast ob diplomi in označuje, da je nekdo dobival res visoke ocene. Če bi imel same desetice, bi bilo summa cum laude, z najvišjo odliko.
Magnum opus – veliko delo. S tem označujemo bistveno ali življenjsko delo kakega umetnika. Pratchettov magnum opus je Discworld.
Mea culpa – moja krivda. Izvira iz krščanske molitve, ko priznavajo svoje grehe in se jih kesajo. Mea maxima culpa – posipam se s pepelom.
Memento mori – pomni, da si umrljiv. To so v Rimu med triumfom šepetali čaščenemu na uho, da bi ne pozabil, da je človek in ne bog.
Modus operandi – način delovanja. V pravu postopek, ki je značilen za zločinca, iz policijskih nadaljevank pa je izraz prodrl v vsakdanjo rabo.
Non sequitur – ne sledi. Ko nekaj nima smisla, se ne navezuje na prejšnjo izjavo oziroma logični zaključek narekuje drugače.
O tempora! O, mores! – Kakšni časi! Kakšne navade! Že v starem Rimu so jadikovali nad tem, kako gre vse v maloro zaradi razuzdanosti, nespoštljive mladine, računalniških igric in kar je še tega.
Panem et circences – kruha in iger. Kako malo je treba, da se človek ne pritožuje nad oblastjo!
Pater familias – glava družine. V patriarhalni družbi so očetje (ali najstarejši moški) imeli nad gospodinjstvom absolutno oblast.
Penis bonus pax in domus – dober lulek, mir v hiši. Gospodar, ki zna zadovoljiti ženo, bo imel miren in lep dom. To še vedno drži.
Per se – samo po sebi. Torej nekaj, kar se ne nanaša ali sklicuje na nek razlog.
Persona non grata – nezaželena oseba. Diplomatski izraz, ki pomeni, da nekoga nočemo imeti v svoji bližini oziroma tam, kjer lahko na to vplivamo.
Post festum – po pojedini. Nekdaj je pomenilo, da je nekdo zamudil dogajanje. V tej dobi after partyjev, se zadeve tedaj šele dobro začnejo.
Post mortem – po smrti. Forenziki ugotavljajo, katere rane so nastale za življenja in katere šele po žrtvini pogibeli.
Post scriptum – po napisanem. Oznaka za pripis, kratek dodatek, nekaj, kar ti pade na pamet, ko si s pisanjem že zaključil. Skrajšano 'P. S.'.
Pro bono publico – za javno dobro. To morajo početi bogati, kadar jih zasačijo in flagranti delicto. Dostikrat skrajšano v pro bono in pomeni tudi enostavno 'zastonj'.
Quid pro quo – roka roko umije. Usluga za uslugo.
Quo vadis? – “Kam greš, Gospod?”, je bojda vprašal Peter Jezusa. Danes je fraza bolj znana zaradi hudega romana poljskega pisatelja Henrika Sienkiewicza.
Quod erat demonstrandum – kot bomo prikazali. Običajno vidimo le okrajšavo QED, ki pomeni isto. Imamo torej neko trditev in v nadaljevanju bo dokazano, da drži.
Quod licet Iovi, non licet bovi – kar sme Jupiter, ni dovoljeno volu. Dvojna merila. Mogočnež si lahko privošči nekaj, česar si proletarec ne sme.
Quorum – od vseh. Kvorum je minimalno število prisotnih udeležencev, da lahko nemoteno delujejo. Po slovensko mu rečemo sklepčnost.
Requiescat in pace – naj počiva v miru. Izraz RIP je postal popularen šele v 18. stoletju, čeprav ga na grobovih najdemo že več kot tisočletje. Altair in Ezio sta to zaželela vsakemu, ki sta ga pospravila s sveta.
Rigor mortis – mrliška otrplost. Stanje nekaj ur po smrti, ko truplo zaradi notranjih kemičnih procesov postane trdo. Popusti po 24-48 urah. Mesojedci, pozor: iz tega razloga nikoli ne kuhamo ali pečemo mesa nekaj ur po zakolu, saj je dokaj neužitno.
Semper fidelis – vedno zvest. Bržda poznate krajšo različico semper fi, ki je moto ameriških marincev.
SPQR – Senatus Populusque Romanus. 'Senat in ljudstvo Rima' je polno ime rimske republike ter geslo, ki so ga nosili na praporih.
Sic – tako. Skrajšano iz sic erat sctriptum, tako je bilo zapisano. Še en izraz, ki ga v strokovnih publikacijah ne manjka, ko se nekdo sklicuje na prej zapisano vsebino.
Sic transit gloria mundi – tako mineva slava sveta. Ko ustoličijo novega papeža, mu menih v uho šepeta ta stavek. Namen je isti kot pri Rimljanih z memento mori.
Status quo – nespremenjeno stanje, takšno, kot smo ga našli.
Tabula rasa – nepopisan list. V resnici pobrisana tablica, ker Rimljani za vsakodnevno rabo niso pisali na papir. Izraz je bil v rabi za človeško pamet, ki je bojda ob rojstvu povsem prazna. Šele kasneje je dobil drugoten pomen, da o nekom ne vemo ničesar oziroma da o njem ne vemo resnice.
Ultima ratio – poslednji izhod. Tisto, k čemur se zatečeš, ko odpove vse drugo. Gre za skrajne, najbolj tvegane ukepe.
Urbi et orbi – mestu in svetu. Znameniti papežev nagovor ob Božiču in veliki noči. Ime izvira iz poziva rimskih klicarjev, ki so včasih raji pripovedovali novice.
Vae victis – gorje premaganim. Baje so to zabrusili Galci Rimljanom, ko so jim na začetku republike razsuli mesto in pobrali ves denar. Ni čudno, da so Rimljani s takim užitkom par stoletij harali po Galiji.
Vox populi – glas ljudstva. Nekdaj je vladarje zanimalo, kaj se o njih govori med ljudmi, zato so se preoblačili in spraševali plebs, kaj si mislijo. Z mnenji običajno niso bili zadovoljni.

Digitalna poletna romanca

Ko si te poželim
takole naredim:
primem otepača
velikega kot krača
in tuhtnem:
oh, ta dojka,
boljša od odojka!
Ah, ta rit,
nisem je sit!
Fuflasta špranja
koren mi odganja!
Dolg je tvoj las,
še krasnejši stas.
Jezika šparaš,
fuka stradaš,
zato na tvoj zov
podam se na lov.
Priprave so hude,
epske so, lude.
Obrijem si dlake
ducat let stare,
s čekanov si sperem
ostanke obare.
Upehan si strižem
noht, ki vrašča,
sumljiva se snov
nič več ne razrašča.
Lise rumene
preženem z bregeš,
si tuniko čisto
nadenem. Saj veš,
na splošno se stežka
premaknem z mašine,
saj preden vstanem,
me že vse mine.
Na roke dosegu
ves mi je svet,
s klikom dosežem
Obamovo klet.
Lahko se preselim
v Diablove loge,
radostno koljem
živčne stonoge,
masakre izvajam
nad goblini, škrati,
demonska zalega
se trese za vrati.
Sploh pa:
ni punce, ne babe,
ki se ne sleče,
ko kurzor jo najde,
nikdar ne uteče!
Dobro, saj vem,
nič ni resnično,
vse je oblačno,
oddaljeno, nično.
Toda prav zate
izjemo storim –
spletno si kamero
takoj pridobim!

Sneti

LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

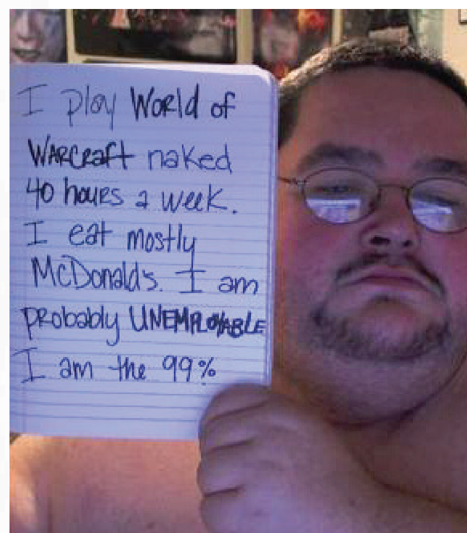
IGRA:	OCENA:
01. DIABLO III	80
02. FIFA 12	89
03. MODERN WARFARE 3	82
04. SKYRIM	87
05. BATTLEFIELD 3	84
06. MASS EFFECT 3	90
07. COD BLACK OPS	84
08. LEAGUE OF LEGENDS	--
09. PORTAL 2	90
10. WORLD OF WARCRAFT	666

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- GTA V, BIOSHOCK INFINITE, TOMB RAIDER, ASSASSIN 3

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Matjaž Jovan iz Maribora (Sniper Elite V2),
- Rok Kraševec iz Ljubljane (Metro 2033).

Kdo se veseli
zombijevske apokalipse?

Nekrofili!



Ni res, da bi bil tak človeček nezaposljiv. Poteguje se lahko za službo krogle sala v novih edicijah Jackassa ali prijatelja kitov pri Greenpeacu.



Lego Batman 2: DC Super Heroes



Domačo posteljo imaš v Batmanovi špilji, od koder kličeš zanikrni zemljevid, se z drugimi liki lotevaš že opravljenih misij in odhajaš na pot z vozili. Ali s Supermanom!



Batman ima tu svojo električarsko preobleko, s katero prenaša štrom med vtičnicami. Robin pa nosi kemijski zaščitni plašč z napravo, ki omogoča črpanje tekočin.



Kot drugi igralec se je moč pridružiti kadarkoli. Če si tedaj v Gothamu, se zaslon strogo razdeli, saj je mesto preveliko, da bi izdelek težil z omejitvami glede premikanja.

Vznejevoljen sem. Batman je moj najljubši stripovski superjunak, a ravno on v legovskih igrah potegne kratko. Z bat-špago! Prvi Lego Batman, ki je v Jokerju 183 dobil 70, je bil v primerjavi z ostalo ponudbo firme Traveller's Tales nekam utrujen, saj je bil praktično preoblečen Lego Indy. DC Super Heroes imajo več volje do novosti, a jim preveč spodleti pri konkretnem igranju, da bi lahko o njih pisal z navdušenjem. Pa tako sem se veselil sodelovanja s Supermanom ...

Iz Metropolisa z ljubeznijo

Ta dobričina, ki si ga vsaka mati želi za zeta, je konkretna pridobitev in nadomesti zvestega Batmanovega pribočnika Robina iz prvenca. Naivni mladenič ima spočetka še vedno vlogo, a druga polovica približno osemurne kampanje je v znamenju sodelovanja med Batmanom in Supermanom.
Naveza je smiselna in nujna, kajti moči sta združila megalomanska kriminalca Joker in Lex Luthor, ki družno grozita Gotham Cityju. Tako kot v prvencu zgodba ne temelji na filmu in je ena od svetlih plati izdelka. Spočetka nedolžne Jokerjeve mahinacije na prireditvi Meščan leta se ob Lexovem vstopu prelevijo v nefariozen načrt, ki botruje uničenju dragocenih objektov, vsebuje KRIPTONIT (Superman: "Nnnneeeeee!") in bi vžgal tudi na platnu. Dogodki se odvijajo kot na toboganu in vključujejo domišljeno sceno, kjer Batman in Superman svoja klasična nasprotnika sijajno prineseta okoli.
Humor je kot običajno blag, otroški, rahlo parodičen, saj je Batman sprva ljubosumen na Supermana, ki je ves nafrfuljen in dobre volje, nakar se med njima splete prijateljstvo. Pogrešam pa konkretnejše hecanje in satiro, vidno odraslim. Igralno dokaj preprosta, 'družinska' mešanica tretjeosebnega raziskovanja, skakanja, mlatenja in reševanja ugankic je v osnovi resda namenjena otrokom. Toda v njej se lahko imajo fino tudi večji. Zlasti v sodelovalnem načinu za dva na enem računalniku ali konzoli, kjer nadzor nad drugim likom namesto umetne pameti prevzame človek.

Zapeko reši preobleka

Tako kot v prvencu je osrednji štos v oblekah po Mariovem zgledu, ki si jih Batman in Robin nadeneta na podstavkih in jima spremenijo sposobnosti. Šišmiš ima skrivalni gvant, s katerim se skrije pred kamerami, izolacijski, s katerim je neobčutljiv na udare elektrike in lahko aktivira posebna stikala, ter raketarski, ki omogoča sesuvanje objektov. Robin si lahko po drugi strani privošči obleke z magnetnimi škornji, sesalnikom tekočin ali palico za doseganje višjih predelov. Superman svojih gat, navlečenih čez pajkice, seveda ne menjava, ker je preveč kul. Z laserskimi očmi, pihanjem zmrzalnega diha, letenjem in nesmrtnostjo je ostalima dvema komajda dosegljiv.
Za razliko od enice puzle niso preveč zakomplicirane, zato tempo ostaja dokaj hiter. Ko se v danem prostoru s klasično preprostim udrihanjem po gumbu za napad znebiš namenoma šeprtljavih sovražničkov (teh je srečoma manj kot v predhodnici, kjer so se usipali od povsod, in ne vstajajo od mrtvih), si lahko v miru ogledaš okolico in premisliš, kje boš uporabil veščine. Če vidiš zlate plošče, jih uničiš s Supermanovimi laserskimi zrkli, z njegovim dihom pa pogasiš plamene. Toda mož iz Metropolisa ni vsemogočen, saj je nemočen pred električnimi viharji, hakeljčki, ki jih lahko z vrvjo potegneta le Batman in Robin, svetlimi kovinskimi objekti, kislino in še čim.

Zmerom je sicer na voljo le ena rešitev, ki je precej očitna, in ni kreativne rabe oblek ter kombiniranja sposobnosti. A to je mladinska igra, ki ne more in ne sme preveč komplicirati.
Kooperacija, ki v glavnem deluje med Batmanom in Supermanom ter Batmanom in Robinom, včasih pa so prisotni vsi trije, je ključna. Avtorje gre pohvaliti, da so to plat udejanjili zgledno, in očitno je, da so se pri ustvarjanju zabavali, saj so nivoji razgibani ter dostikrat grafično spektakularni, pokazani skozi dramatične kote kamere, ki je tudi sicer bolj filmska kot običajno. Neprilike v Batmanovi špilji, naskok na oklepljen Lexov vlak in letalo, labirint v Gothamovi norišnici/zaporu, tepež z robotom, prvoosebno streljanje na tračnicah ... Manka dogajanja igri ne gre očitati. Občutek je zlasti krasen, ko odkleneš Supermana, nakar z njim svobodno poletiš po Gothamu.

Pot si utiram sam

Hm? Svobodno? Res je, kajti DC Super Heroes je za razliko od večine dosedanjih delov postavljen v mesto po zgledu Grand Theft Auta. Po temačnem, deževnem Gothamu, ki pa se ga vseeno drži igrivost, bodisi frčiš kot Veliki poštenjak, bodisi se prevažaš z enim od vozil, od batmobila, robinmotorja in helikopterja do avtov, ki jih vzameš z ulice. Seveda jih ne kradeš legomožicljem, ki radi brezglavo divjajo okrog – si pogledal starostno oceno na škatli?
Neobveznih ciljev je kar nekaj, saj pomagaš meščanom v stiski, aktiviraš terminale, iščeš zlate kocke, ki odpirajo prej nedostopne predele, kakršna je Waynova graščina, in tepeš druge zlikovce iz stripov založbe DC, kot so znani Riddler, Two-Face in Reptile, plus manj razvpite, denimo Kapitana Bumeranga. Ko jih v tipično preprostem boju premagaš, jih lahko kupiš v zameno za nabrane čepke. Ti so kot vedno v teh legovščinah bistvena valuta in jih dobivaš z uničevanjem kockaste okolice, ki razpada v pravih plohah raznobarvnih vsadkov. Če umreš, jih zgolj nekaj izgubiš, in imeti jih na koncu čimveč je stvar ponosa ter čisto rahle obsesivne kompulzije. Na slednjo cika tudi to, da moreš nanovo pridobljene like uporabiti za vnovičen obisk že obdelanih nivojev, kjer je obilica skrivnosti. Tako lahko za špilom, ki je izšel tako za PC kot za nove sobne in ročne konzole, prebiješ še in še ur.

Črn ni ne Batman

Ki pa so precej rutinske, zlasti če si igral vsaj nekaj prejšnjih Lego naslovov. Tako kot pri prvem Lego Batmanu sta očitna recikilaža in slabši dizajn kot pri nekaterih drugih naslovih v seriji. In če ponavljanje gradnikov še nekako gre skozi na rovaš sveže rabe odprtega sveta, so ga ustvarjalci lomili pri stvareh, ki bi morale biti samoumevne.
Od izdelka za polno ceno pač pričakujem, da me ne bo sabotiral s hrošči, ki napadajo tako umetno pamet kot stabilnost, in da je na svoje novosti ponosen. Ampak ne. Namesto da bi mi dal pošten legoidni peskovnik, sem deležen precej majhnega, dogajalno mrtvega, grafično kilavega Gothama (podoba je bistveno slabša kot v podnivojih!), po katerem se je muka orientirati zaradi katastrofalnega, neuporabnega zemljevida. Daleč bolj všečna mi je bila peskovniška Bradavičarka v Lego Harry Potterju 5-7. Po naselju in okoliških gričih se ne moreš teleportirati in dokler ne dobiš Supermana, bentiš nad težko nadzorljivimi vozili, ki jih dodatno sabotira okorna kamera. Za povrh pa še nad občasno nejasnimi navodili, kje je sprožilnik naslednje misije.
Pogrešal sem nadalje dobre šefovske boje, s kakršnimi me je razvadil Lego Star Wars 3, in odklenjenim likom specifične podnivoje, kajti ponavljanje stopenj z drugimi junaki se mi je zdelo manj pazljivo načrtovano kot v enici. In ali mi je sploh treba izpostavljati, da so stročki, ki jih nadzoruješ, vnovič precej nerodni? Ter da znova ni internetnega co-opa?

Šišmiš, šuš-muš!

Verjetno ne, če tako kot jaz poznaš serijo in že nekoliko cinično ugotavljaš, da bodo isti vzorec uporabljali, dokler bo šel v prodajo – ko se lotijo inovacij, pa ga znajo fino biksati, kot kaže DC Super Heroes. Ne rečem, ta je najbolj obsežna legoigra doslej, morda celo najbolj razgibana. Toda reciklaža, polovičarstvo pri inoviranju in elementarne napake jo stanejo priporočila.

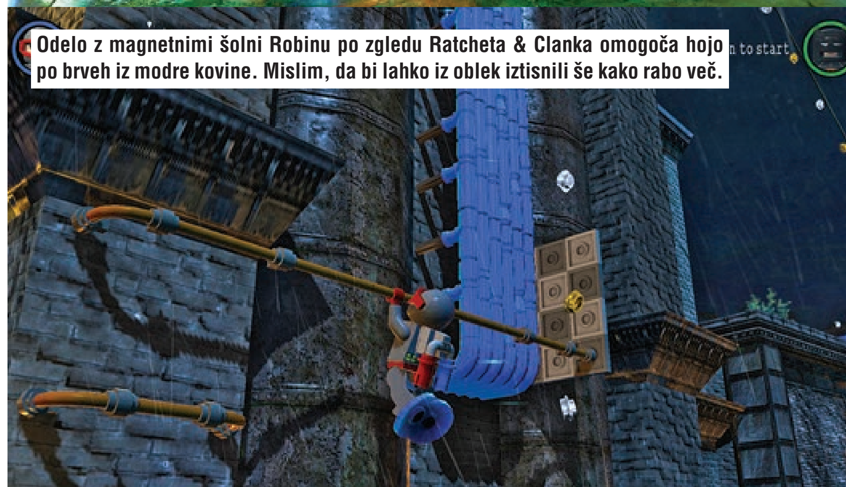
***Sneti* pusti službo pri Jokerju in se gre udinjat k bogatašu iz Gothama ter novinarju iz Metropolisa. Karierna napaka!**

68 osnovni recept kot vedno deluje, zlasti v dvoje ✔ razgibani nivoji ✔ fina zgodba ✔ Superman! ✔ stare težave in nove napake ✖ bledo mesto z obupnim zemljevidom ✖ reciklaža in nepopiljenost ✖

Traveller's Tales / Warner Interactive



Zastrupljevalec Crane je nedomiseln šef, kar velja tudi za ostalo poglavarsko zalego. S tipkovnico in miško se da lepo igrati, je pa igra v osnovi narejena za kontroler.


Odelo z magnetnimi šolni Robinu po zgledu Ratcheta & Clanka omogoča hojo po brveh iz modre kovine. Mislim, da bi lahko iz oblek iztisnili še kako rabo več.


Dinamični duo med fentanjem velerobota. Smrt ni težava, a igra ima tokrat vmesne snemalne točke. Seveda pa so morali zajebati, kajti ob reštartu se znajdeš v votlini.

LEGO POTOVANJE

Britanska hiša Traveller's Tales obstaja že enaindvajset let – njihova sta recimo Puggsy z amige in Sonic 3D z mega driva. Toda sekira jim je padla v med šele, ko so se z Lucasi in Legom zmenili za Lego Star Wars. Recept je bil genialen v svoji preprostosti: z legicami zgraditi humoren svet in like iz Vojne zvezd ter ga predstaviti skozi mlajšim prijazno mešanico enogumbnega mlatenja, skakanja in raziskovanja. Po ugodnem odzivu sta sledila Lego Star Wars 2 in Complete Saga, nato pa logičen korak – širitev na druge filmske franšize. Najprej, jasno, na Indiano Jonesa, potem na Batmana, Harryja Potterja in Pirate s Karibov, dočim letos pride še The Lord of the Rings.
Težava pri vseh teh legovščinah ni kakovost osnove, marveč njena pretirana reciklaža. Če bi bil Lego Batman 2 moj prvi tovrstni izdelek, bi bil skoraj gotovo vzhičen. Toda serija je v petih letih nabrala enajst delov in še par odrvtkov tipa Lego Rock Band. To je hiperprodukcija, ki se ne more končati z ničimer drugim kot s prenasičenostjo. Oziroma s tem, da se novostim ne morejo zadosti posvetiti, kar je jasno vidno v nedodelanem Gothamu v DC Super Heroes. Izjema je bil odlični Star Wars 3: The Clone Wars (Joker 213, 85), ki se bo zelo verjetno izkazal za dizajnerski in domišljijski višek serije.
Itak se mi zdi neznansko hecno, da inoviranja ni tam, kjer bi bilo najbolj logično, ee, logično: pri sestavljanju kock. Vsaj kako reč bi lahko vkup dali na roke, ne da zgolj tiščimo gumb in naš lik jo avtomatično zloži iz poskakujočih delcev. A za to briljantno domislico, za katero sem potreboval 0,3 sekunde, bodo verjetno štartali novo serijo. Takoj, ko se ta konča.

Dark Eye: Chains of Satinav

Serija namiznega igranja domišljijskih vlog Das Schwarze Auge je med Nemci vsaj tako popularna kot pri Američanih Dungeons and Dragons. Zato ni presenetljivo, da smo dobili že več računalniških frpjk iz tega sveta, recimo seriji Realms of Arkania in Drakensang. Chains of Satinav odstopa od tega recepta, saj gre za klasično tretjeosebno pustolovščino.
Vkup so jo spravili Daedalic Entertainment, ki zadnje čase skrbijo za kar reden dotok avantur, saj smo sočasno dobili Deponio, pred letom pa A New Beginning (J217, 59) ter možgansko prizadeta Edno in Harveyja. A ob tem smo se spraševali, ali jim obsežna produkcija ni v škodo, kajti z nobeno od njih niso kakovostno dosegli Whispered Worlda (J203, 82). Po napovedih naj bi Satinav spet bil ena orenk zadeva. Je res?

Ujetega ptičarja tožba

Pustolovščina se za ptičarja Gerona, ki ga nadzorujemo, prične nezavidljivo, z glavo v svinjskem koritu. Poba sodeluje v tekmovanju, organiziranem ob obisku visoke gostje pri kralju, in njegov napredek gre konkurentu v nos. Niz dogodkov pripelje do tega, da mora Geron oditi na iskanje ene zadnjih vil, kar pa sproži zlohotno prerokbo in vsa dežela Aventurija se znajde na robu pogube.
Prvo, kar ti pade v oči, je res lepo izrisana podoba. Ozadja, po katerih se premikaš, so čudovite oljne slike, in na enak način so narejeni liki. Skupen vtis je nadvse všečen ... dokler se nič ne premika. Animacije so namreč dokaj nerodne, kot da bi jim vmes manjkalo sličic, v kar se lahko prepričaš že v uvodu. Posebej boleče je to v dialogih, ko vidiš sogovornikov portret, saj med besedilom in mimiko ni povezave. Tudi igralci, ki so posodili glasove, so nalogo opravili povprečno.
K sreči je srž igre, od zgodbe do ugank, izvedena bolje. Vmesnik je avanturistično klasičen. S pritiskom na tipko razkriješ vroče točke, inventar se prikaže, ko miš zapelješ na spodnji rob zaslona, in Geron zna vedno povedati, kaj je moč s kakim predmetom napraviti, in občasno da namig, kako jih združiti. Povrh ima v malhi coprnijo, s katero lahko razbija lesene ali steklene predmete. Ko se mu pridruži vila Nuri, pa dobi še tako, da razbito popravi. Kar nekaj problemov zahteva čaranje in le-to je vedno umeščeno v kontekst. Tudi drugače je raba predmetov dokaj logična, čeravno ne gre brez bizarnosti, kot je nabijanje pipe v sod z okamnelim zajcem. Kot ne brez trenutkov, ko na slepo klikaš z eno rečjo v inventarju na drugo v upanju, da se bo kaj zgodilo.

Tekam tja in spet nazaj

Bistvena težava Satinava je absolutna linearnost. Večina dogodkov je zato pogojena z drugimi, kar pomeni, da moraš nemalokrat tekati med oddaljenima lokacijama in z dvema osebama govoriti po trikrat, ker vsakič dobiš le en košček informacije. Kaj hitro se počutiš kot Balotelli med španskimi branilci. Proti koncu, ko obiščeš vilinsko dimenzijo, zagonetke postanejo kanček nadrealistične in bi si zaželel dnevnika s seznamom nalog, ne da moraš iti znova spraševat ljudi, kaj že moraš narediti. Potek dialogov za končanje načeloma ni pomemben, a če ubereš pravo nit pogovora, si dostikrat prislužiš dosežek (achievement). To je med avanturami redkost, če že ne novost.
Satinavove verige bo znal ceniti pustolovec, še bolj nemara pustolovka, ki pričakuje simpatično, čeprav naivno in tragično ljubezensko zgodbo, ter ga ne bodo motile dokaj grde animacije. Za polno ceno 40 evrov na Steamu pričakujem tehnično bolj dovršeno igro in to pripomore k oceni. Za pol manj pa bi jo definitivno priporočil. Počakajte torej na akcijo ali škatelno različico, tako kot pri Whispered World.

Z babami je križ, zavzdihne Quattro in skorajda pahne svet v pogubo. Nakar ga kot pravi pustolovec tudi reši. Satinava pri tem ne sreča.

68 zgodba, ki bo zlasti sedla deklicam ✔ solidna dolžina ✔ spretno vpleteno čaranje ✔ lepo narisana ... ✔ ... a slabo animirana ✖ skrajno linearna ✖ visoka cena za dostavljeno vsebino ✖

Daedalic Entertainment / Deep Silver



Vilinska deklica Nuri je tipičen primer otroka cvetja. Kot igralni lik sicer ni na voljo, ji pa lahko Geron občasno zaukaže, naj kaj postori.



Tale miselni oreh se ti sprva zdi povsem nesmiseln, sploh glede na predmete v bisagi. K sreči ima ptičar lastno pamet in zna namigniti rešitev.


Lokacij v vsakem poglavju od petih ni ravno dosti. Vse mesto Andergast, v katerem si na začetku, je sestavljeno iz le sedmih prizorišč.



Daedalicove igre obilujejo z besedilom. Moj mentor mi lahko v zadnjih zdihljajih odžebra cel roman. Nakar pri ključnem vprašanju škripne.



Vas scena iz vilinskega sveta spomni na Escherjevo sliko? Ne brez razloga, saj je večina ugank zasovanih na optičnih in miselnih prevarah.

Magic: Duels 2013


V načinu Planescape so na sredi bistvene karte, ki odrejajo pogoje. Kocko pa lahko mečeš, dokler je mana. Mimogrede, na voljo je tudi verzija za ipad.

KAJ JE MAGIC?

Magic: The Gathering je kompleksen namizni špil, ki te postavi v vlogo čarodeja z namenom spraviti nasprotnikovih dvajset življenjskih pik na nulo. Igra je potezna in vsakič, ko si na vrsti, z vrha svojega kupčka vzameš karto in na mizo postaviš eno od zemelj, iz katerih črpaš moč za uroke. Ti so lahko stalni – med njimi so najpomembnejša bitja, s katerimi štihaš sovražnika – ali za enkratno uporabo. V nasprotju s starimi časi si dostikrat že čez nekaj izmen pripravljen, da orenk usekaš. Sreča ima nekaj vloge, a bistveno je, da poznaš pravila, ki niso več tako zakomplicirana, in da delaš po pameti glede na prednosti ter pomanjkljivosti svojega kupčka. Tipično za MTG je, da nekateri snopiči povsem nadvladajo druge, da pa se mučijo proti tretjim.
Nabor v Magicu 2013 je zadovoljivo uravnotežen, pravo igro pa spoznaš šele, ko se sceloma potopiš v tisoče in tisoče kart, ki so na razpolago. Vendar to stane, saj za fizičen booster (zavojček petnajstih kart, kjer je par redkih in manj navadnih, ostale so običajne) hočejo okrog štiri evre. Tudi za MTG Online je treba krepko plačevati. Zato neposvečenim svetujem, naj začno z Duels, ki ponudijo dober občutek, kaj je srž Magica.



Današnji Magic: The Gathering je drugačen od tistega pred petnajstimi leti. Ko sem se tedaj začel ubadati s to kultno namizno igro s kartami, so se partije rade zavlekle in bile polne izmenjavanj v vodstvu, malih detajlov ter zakompliciranih izpeljav. Obračuni v zdajšnjem Magicu znajo še vedno trajati, a na splošno je igra udarnejša. Pošten zelen deck te je sposoben v tretjem, četrtem turnu počiti za deset življenjskih točk, medtem ko črni mag z enchantmentom na mizi vsako izmeno oživlja bitja iz *kateregakoli* pokopališča. Za to bi svojčas dal ledvico, ne da sem celo večnost pripravljal situacijo za Living Death. Pod pritiskom trga in časa so igro naredili bolj seksi, pravila pa do neke mere poenostavili.
V Duels of the Planeswalkers sicer manjkata kupovanje in izmenjevanje kart, saj uporabljaš že izdelane kupčke. Ker sta tvorjenje deckov in trading velik del čara namiznice, orenk elektronski Magic ostaja MTG Online (brezplačen na *Wizards.com*). A virtualne karte zanj stanejo, zato številnim zadostujejo Duels. Ti na Steamu, Playstation Networku in Xbox Live Arcadu veljajo pikič manj kot devet evrov, za kar dajo obilico miselno-kvartopirskega zadovoljstva. V inačico 2013 je vdelana dobra učna ura za vpeljavo novincev, avtomatika skrbi, da se ti ni treba ukvarjati s ponavljajočimi se dejanji, kot sta mešanje kart in dodeljevanje poškodb, karte pa butajo, sekajo in trančirajo. Je treba, da ohraniš pozornost ljudstva, ki ga dražljaji vlečejo na vse strani!

Angeli in demoni

Deset deckov dobiš v Planeswalkers 2013 in ponudba žal ni močna plat, če si v Magicu domač. Levji delež ponavlja osnovne, znucane arhetipe: rdeči goblini in kurjenje, bela obramba ter weenieji (mala bitja), črno oživljanje mrtvih, plavo izčrpavanje kupčka, orjaška zelenjava. Ne rečem, da so slabi, a gotovo so premalo drzni v dizajnu. Edini naprednejši snopič je črno-beli Exalted Darkness, vendar se mi zdi, da ni dovolj osredotočen. Saj je fino, da se izdelek posveča začetnikom, in na enak način sta bila udejanjeni prejšnji verziji. A to je tretja izvedenka Duelov in stari mački si na tej točki zaslužijo več pozornosti. Kompleksnejše kupčke bodo spet morali kupovati v razširitvah za evro po komadu. Zaradi tega bodo manj vzhičeni nad tem, da igra vsebuje podobice, ki bodo v fizični MTG šele prišle v novem core setu.

Taktik je vseeno dosti, saj z zmagovanjem proti računalniškim nasprotnikom odklepaš nove karte, ki jih nato vtikaš v deck in druge jemlješ ven. Na ta način snopič narediš vsaj do neke mere samosvoj. Prilagajanje je mestoma nujno, kajti udejstvovanje proti računalniku je to pot še malo bolj krčevito. V nekaj ur dolgi, delno nelinearni kampanji premaguješ nasprotnike sam ali v novem formatu Planechase, kjer ste za mizo štirje. V primerjavi s starim modusom Archenemy so tu vsi proti vsem, zadeve pa pestrijo globalne karte v sredini, ki določajo krovne pogoje, na primer 'vsa bitja letijo', in kocka, ki jo je moč lučati za naključne efekte. Sive celice dražijo še solidni izzivi in bitke pod točno določenimi pogoji, ki pa se mi niso zdele dovolj težke.

Nočni spremljevalec

Navzlic vrednosti za denar in krovni privlačnosti kvartaškega dvobojevanja so me Duels 2013 pustili nekam hladnega. Svežine je malo, pri čemer so na rovaš novega formata Planechase kratkomalo ukinili Archenemy. Več pozornosti bi moralo iti v igralna ozadja, saj stalno buljiš v eno in isto podlago, in v zgodbo, ki jo Magic ima, tu pa je znova izvisela. Umetna pamet je v redu za neko srednjo raven, na višji pa se vidi, da dela neumnosti, saj ne zna držati kart v roki ter posledično ne blefirati in napada v tri krasne. Vdelana sta spletni co-op za do tri ljudi, lokalni ne, in tekmovalni multiplayer, ki vnovič nima ne lestvic, ne činov, ne podrobnih iskalnikov partij.
Ampak koga hecam? Ob večerih bom še vedno klikal ikono Planeswalkerjev in si privoščil nekaj partij. Magic je le Magic!



Od zahtevanih novosti v Magicu 2013 gre omeniti dodatek zaključnega koraka, end stepa. Zlasti pa opcijo ročnega tapanja mane, saj je znal računalnik prej zameštrati barve in ti onemogočiti čaranje.

Sneti ***vrže na mizo smrdljivega wurma. Za spremembo ne tistega iz hlač.***

70

nemalo spodobnega taktičnega kartanja za nizko ceno ✔ super za konkreten vpogled v Magic ✔ več novosti ne bi škodilo ✖ prežvečene, nenapredne vrste kupčkov ✖ kampanja brez zgodbe ✖ umetna pamet ni na najvišjem nivoju ✖

Stainless Games / WotC

London 2012

Najprej vzhičenost. Eurocom, ki se je prisesal na dojke Mednarodnega olimpijskega komiteja in zdrizasto izsral tako zanikrni Beijing 2008 (Joker 181, 47) kot bedni Vancouver 2010 (J199, 45), je končno zdrknil z izmozganega telesa, podobnega Juanu Antoniu Samaranchu. Nadomestil ga je Segin avstralski studio, ki vsaj približno ve, kako se streže digitalni olimpijadi.
A velikih posebnosti ne pričakuj. London 2012 ni prvak, marveč kompetenten izdelek kot norveški tekač, ki v cilj pride šesti in v kamero TV-postaje iz Osla zdrdra Coubertainov moto "Važno je sodelovati, ne zmagati." Ves rdeč je v ksiht in ponosen, čeprav so sodobne olimpijske igre posiljen, napihnjen projekt, ki nima zveze ne s svojim prvotnim duhom, ne z načeli gospoda Pierra. Preveč kompjuteriziran in ciničen je moderni svet, da bi mu toliko kot njega dni pomenila zbirka tristo osemdesetih športov, od katerih nikogar ne zanima tristo sedemdeset.

Paša za oči

Za razliko od Pekinga so Segaši poskrbeli za spodobno predstavitev. Grafični pogon sicer riše like enake velikosti in s preveč podobnimi gibi. Prav tako moraš pozabiti na prava imena, saj so vsi nastopajoči izmišljeni. Navdušijo pa življenjska animacija, barvita prizorišča, kjer ne manjka narave, valujoča publika, ki divje navija in pritajeno molči, ter občutek, da spremljaš prenos. Stilistična zmaga so vmesne podobe, ki mutirajo v prizorišča, ob proglasitvi prvakov vihrajo zastave ter gode himna, dočim se profesionalna angleška komentatorja, BBCjev Seth Bennet in nekdanja atletinja Allison Curbishley, dereta ob uspehih in jadikujeta ob spodletkih. Če odmislim manko otvoritve, je London prva sodobna olimpijščina, ki ima to plat pošlihtano.
No, inoviranje se tu konča, kajti arkadna igralna srčika je videna večkrat kot Michael Phelps na podelitvenih ceremonijah. Disciplin je trideset in večina jih uporablja drkanje enega gumba in stisk drugega v pravem trenutku. Take so vse atletske, od teka prek skoka v višino do meta krogle, kopja ter diska – tu na koncu določiš kot izmeta. Pri skokih v vodo in na ponjavi je treba v pravem trenutku QTEjsko stisniti zaukazane gumbe, pri plavanju in veslanju pa ritmično potegovati. Iz kalupa bijejo kajak na divjih vodah, kjer dinamično vodiš čolnič čez brzice, streljanju, kjer je treba meriti s puško na glinaste golobe oziroma z malokalibrsko pištolo ali lokom v tarče, in dveh igrah z žogo – namiznem tenisu ter odbojki na mivki. Tu sam določaš, kako premakniti športnika in kam poslati okroglino.

Sam in v mnogo

Poglobljenosti ne išči, saj so si nastopajoči enaki po sposobnostih ter ves format iger je zdruznjen v zaporedje po ene kvalifikacijske in ene prave tekme. Po drugi strani pa so discipline za razliko od Beijinga zvečine prijetne. Dojameš jih takoj in pomagajo še nazorni tutoriali, doseči vrhunski rezultat pa ni tako lahko, saj je izbira idealnega trenutka stvar delca sekunde. Obenem finta ni vedno v naspidiranem pritiskanju, marveč v iskanju hitrega ritma, ki ti v primerjavi z Daley Thompsonom ne izrabi členkov.
Igra torej ima nekaj čara na dolgi rok, zlasti če greš na internet ali se s še do tremi ljudmi (na tipkovnici je lahko le en) pomeriš za enim PCjem, xboxom 360 ali PS3. Večina športov nastopajoče preprosto izmenjuje, poznajo pa nekatere razdeljen zaslon. Nalašč druženju sta namenjena 'party mode', kjer si izberete udejstvovanja z variantami, kot je ciljanje v ogromno tarčo s kopjem, in jerbas izzivov, ki jih morajo izpolniti vsi prijavljeni. Če si sam, skušaš v karieri nabrati čimveč odličij, kar na odklenljivi najvišji zahtevnosti niti ni lahko, in se udejstvuješ v posameznih vrstah tekmovanj, da si izboljšaš rekorde. Škoda pa, da si v solo na prizoriščih tako sam, saj razen v direktnem tekmovanju, kot je tek, ne vidiš nasprotnikov. To kvari sicer dobro vzdušje. Menim, da bi bil na mestu vsaj kak izbran konkurenčen športnik, recimo iz rivalske države, s katerim bi se zapletel v epski obračun.

Važno je ne izgubiti

Čeprav načinov ni malo, se London 2012 upeha prezgodaj. Nekatere discipline niso posrečene, zlasti ne skoki v vodo in na trampolinu, in davek terja nekompleksnost, saj nadzorna shema nima toliko fines, da ne bi čez čas precej redno podiral rekordov. Najbolj pa zmoti cena, saj špil ni vreden štiridesetih evrov na ploščku ali Steamu. Bo padla, vendar bodo tedaj olimpijske mimo.

***Sneti** ne vidi ne Bolta, ne Kozmusa, ne starega olimpijskega duha. Mogoče si je s potrzavajočim joypadom iztaknil uč.*

67 krasno vzdušje ✔ večina disciplin je simpatičnih, zlasti v družbi ✔ solidna grafika ✔ zvečine stokrat viden slog in pristopi ✖ osamljenost na prizorišču ✖ previsoka cena ✖ ni Slovenije ✖

Sega Australia / Sega



Pri teku na 400 metrov je zraven kazalnika hitrosti pokončna vrstica s kondicijo za šprint, ki jo je treba pokuriti v pravem trenutku. Najraje pred ciljem.




Lepe ritke pri odbojki na mivki so fajn, še bolj pa razdeljen zaslon in podpora do štirih. Akcija ni zapletena, saj stavi predvsem na to, da se hitro prav postaviš.

Vse discipline, tudi met diska, je moč opraviti s tipkami in miško. Je pa za najboljši občutek vseeno priporočljiv kontroler, ki ustreza xboxovemu.



V konzolnih verzijah igra podpira kinect (X360) in move (PS3), vendar je oboje zaradi lepšega. Še en primer, kako je klasični nadzor zvečine najboljši.



Lokostrelstvo me je navdušilo. Treba je le pomeriti in spustiti puščico, a zanimivega ga naredita rahlo polzenje loka in veter, ki spreminja smer ter moč.



ODPLEŠI SVOJE SANJE 3
(STEP UP 3)



Ko plesna scena New Yorka oživi kot še nikoli do zdaj. V **DKino** na **SiOL TV**!

Tera

Živelj beži, ko se po Arborei potikata Aggressor in njegov morilec, ki ga mora držati z obema rokama. Meč, to je.

dinamičen boj ✔ zverinjak ✔
podoba ✔ politika ✔
klasična tlaka skozi
ponavljajoče se kveste ✖
PvP še ni razvit ✖

Bluehole / Frogster

Zaradi azijskega porekla igre spodnje hlačke kažejo celo najbolj oklepljene dekline. Evropski založnik Frogster je v norem preblisku Eline glede na original cenzuriral in jim pokril ... trebuh.

Ustvarjalcem mmorpgjev radi očitamo, da imajo premalo jajc, da bi pri velikih naslovih odločno stopili na neshojena tla. Namesto tega radi skopirajo kako preizkušeno zamisel in ji dodajo peščico novih elementov, s katerimi jo skušajo ločiti od ostalih. The Old Republic ima pripovedno plat, Rift kombiniranje poklicev in spontane invazije ... A še vedno je pod tem nezgrešljivi pečat EverQuesta, kar pomeni boj z označevanjem tarč in klikanjem po veščinah ter v jedru statičen, predvidljiv svet, kjer se pehaš za sekiricami vse bolj vijoličastega odtenka. Tudi Tera gre po tej poti, kjer znani dinamiki doda akcijski boj in možnost političnega upravljanja provinc.

Joškate vilinke vsepovsod

Že ob prvem uzretju ti je jasno, da izvira iz Azije, kajti občutek imaš, da si padel v Aion ali kako drugo inkarnacijo Lineaga. Čez pisane griče skakljajo mišičasti metro tipčki s cloudovsko frizuro in ogromnimi meči, dočim je oblinastim ženščetom vroče in so najraje napol slečena. Predvsem pa se naokoli potikajo kosmata, repata in uhata bitjeca, ki so zelo kawaii. Med sedmimi igralnimi življenjskimi vrstami najdemo medvedke Poporije in Eline, desetletnice z ritmi zamorkelj iz reperskih spotov. Pa, jasno, dvoje vilinov, ljudi, odporne zverske Amanije in polvelikane Barake. Ja, naslov res prihaja iz Koreje, iz studia Bluehole.

Tamkaj so svet Tere ustvarili z Unrealovim srčkom in je prelesten. Razgibana pokrajina sega od zelenic v cvetju do puščav in nezemeljskih tvorb, ki so plod podivjane temne magije. Dežela se imenuje Arborea in po legendi naj bi bila rezultat 'skupnega sanjarjenja' dveh božanstev. 'Sanjarjenja', ehehe. Sedem omenjenih ras je združenih v boju proti invaziji temnih bitij, ki hočejo svet zdemolirati. Pripoved je zlasti spočetka precej raztrgana. A za to ti postane vseeno, ko primeš meč, ki je za svojo hitrost odločno prevelik.

A-SAAA!

Glavna privlačnost Tere je namreč boj, ki namesto označevanja tarče pozna namerilni križec. Zna simulirati stike teles, zato zamahi, puščice in uroki ne zadenejo samodejno, marveč jih moraš nameriti. Giblješ se s tipkami WASD, medtem ko imaš glavne udarce na mišjih uhljih, ostale pa standardno na številskih tipkah. Z junakom pretežno krožiš okoli sovražnika, se izmikaš udarcem in ga skušaš ujeti v lastno mahanje. Sistema brždа zaradi mrežnega zamika niso napravili tako natančnega, da bi lahko nasprotniku odsekal uhelj, saj večina poklicev udarja zelo na široko. Pa vendarle: zgrešiš lahko in lahko si zgrešen. Zato je Terin ples smrti imeniten, gledano v okviru zvrsti. Ko odskočiš ravno v tistem trenutku, ko sovražnik začne specialko, se ti smeji še pol ure.

Spopadi so dodatno razgibani, ker vsak poklic omogoča samosvoj pristop. Lancer je klasični tank s težkim ščitom in oklepom, ki mazohistično vpija udarce, nazaj pa špika z dolgim kopjem. Warrior je tatič z meči, ki se zanaša na hitrost in kombinacije, s katerimi se izmika. Slayer pa je njegova manj prefinjena inačica z velikim dvoročnim mečem, ki dela prevale in seka stvari na troje z enim udarcem. Spisek borcev od blizu zaključuje berserker, težko oklepljen soldat s sekiro, s katero zna tudi blokirati. Archer je Legolas, medtem ko vešče zastopajo sorcerer z bolečimi uroki, priest s spiskom čarovnij tako za kurjenje kot zdravljenje ter mystic, pomagalni poklic, ki zdravi in krepi soborce.



Vsaka stran ima kratek nabor posebnih lastnosti, kot sta večja odpornost in šprint. Igra ti jih pri izbiri ne predstavi, zato se je treba ozreti na splet, če hočeš odbrati prave za določeno vlogo.



Argoni, glavni sovražniki Arboree, so magični konstrukti iz živega jekla. Njihove močnejše oblike so akalathi, ki jih igralci radi uporabijo za dokazovanje sposobnosti, saj jih ni lahko solirati.


'Velika' je eno od treh velikih mest federacije, kamor prideš kovat oklepe, šivat usnje in varit napoje. Kljub domači besedi je naglas na 'e'.


Vsaka rasa ima kratek nabor posebnosti, kot sta večja odpornost in šprint. Igra ti jih pri izbiri ne predstavi, zato se ozri na splet.


Navzlic meču, ki je dvakrat večji od mene, sem se dvoglavcu takole izmaknil, tik preden je šavsnil. Sledil bo krožni udarec, ki ga bo poslal spat.


Krajino je najlepše opazovati s hrbtov letečih konjičev, s katerimi se prevažaš naokrog. Razen tega se je moč na mnoge kraje še teleportirati.

Veterani bodo opazili, da na listi ni hibridnih vlog in ljubitelji slednjih s Tero ne bodo zadovoljni. Če imaš rad kombinacije z bojem tako na daljavo kot blizu ter pošiljanjem ognjenih krogel in zabadanjem, tu zate ni kaj dosti. A vendarle je dogajanje dinamično, saj igra premore pošasti, ki te prisilijo, da pristope izmojstriš.

ROAARR!

Kako dobro je speljana težavnostna krivulja, zgruntaš takrat, ko te neka kobajagi pohlevna zver najprej z nenadno kombinacijo kresne po pesi, nakar po par minutah izmenjave udarcev spregledaš njen vzorec ter jo zaštihaš v hrbet. V začetnih conah se mlatiš s hodečimi drevesi in golemi, ki so še nerodno počasni in ti nakažejo namere dovolj hitro, da si vmes skuhaš kavo. A bolj ko napreduješ proti šestdeseti stopnji, kjer je trenutno meja, bolj prefrigani so capini in večji izbor prijemov uporabljajo na tebi, kar terja vse več iznajdljivosti. Višek so tako imenovani BAMi, Big-Ass Monsterji, ki lomastijo po pokrajinah višjih stopenj in s katerimi se je prav užitek zapletati v dvoboje.

Kako pomenljiva je akcijska dinamika, kmalu vidiš v instanciranih temnicah. Že res, da so v skupinah vloge odrejene podobno, kot če si sam. Tank vleče nase jezo sovražnikov, medtem ko jih ostali koljejo, zdravilci pa druščino ohranjajo čilo. A boji so napravljeni tako, da odsotno mlatenje gumbov ne vžge in se moraš večinoma vsaj malo potruditi. Tank ima tu bržda najpomembnejšo vlogo, saj mora z dobrim blokiranjem in mahanjem poskrbeti, da preživi. Tako šef ne odtava zadavit medota, ki nadenj meče strele.

Za piko na i ima Tera enega najbolj slikovitih in zanimivih naborov beštij. Demonske priložnice, ki mečejo zobate diske, piramidoglavci, pritlikavi božički, konjenica na žabah, oklepljeni vepri ... Ni, da ni. Povrhu ima večina na zalogi kako hecno veščino. Kentavri te grdo brcnejo, če jih hočeš zlorabiti od zadaj, sporewalkerji pa se skušajo zakotaliti vate, a se vselej spotaknejo in nerodno zgrmijo po tleh.

Crk

Prej ali kasneje te kateri od zlodejev pošlje jest zemljo. Kazen za smrt je mila: poleg teka z mesta oživitve na staro lokacijo izgubiš veliko kondicije in lahko se ti zdrobijo kristali v opremi. Kondicija se drugače niža z bojevanjem, obnoviš pa jo ob tabornih ognjih. To je eden tistih smešnih azijskih principov socializacije v mmorpgjih nalik Final Fantasy XIV, saj se okrog kresov zbirajo druščine, z ostalimi pa tam lahko deliš posebne bonusne uroke.

Kristali so poleg levelanja, glifov in uročevanja opreme četrti od načinov razvoja lika. Vstavljaš jih v orožja, oklepe in nakit in znajo imeti fino raznolike učinke. Na primer izmik šefovskemu udarcu, ko si tik pred smrtjo. Glifi pa so bonusne krepitve veščin. Ker jih ne moreš uporabiti na vseh sposobnostih hkrati, gre v bistvu za Terino inačico talentov. Z njimi si poklic dodatno prilagodiš, žal pa povečini le dodajajo moč in ne spreminjajo lastnosti tako bistveno kot rune v Diablu III.

Krepitev heroja in potepanje po Arborei najmanj odstopata od uveljavljenega kalupa. Prideš v vas, kjer te seveda potrebujejo, ker gre vse narobe. Probleme rešiš z usmrtitvijo polovice divjega življa, vmes požanješ pridelek in najdeš tri zarote proti državi. Pokoljеš še šefovske zarotnike in so vsi siti ter srečni. Vsaj do naslednjič, ko tja prideš z novim likom. Kvesti so narejeni domala po istem kopitu, najbolj pa boli, da je svet tako nespremenljiv. V časih, ko že World of Warcraft pozira s phasingom, kjer pripoved maliči pokrajino, se ti zdi bedno, da se te nek lik ne spomni, ko greš naslednjič mimo njega, in te napade, čeprav sta bila deset minut pred tem BFF.

Dovoljene so sanje

Tudi druge standardne pritikline masovnih iger so plehke. Rokodelstvo, ki pozna izdelavo opreme in alkimijo, je v prvi vrsti veliko brezno za denarce in čisto po korejsko terja zagamano tlako. Mnogo spričo akcijskosti obeta boj med igralci (PvP), ki pa ni docela razvit. Ta hip največ zabave na PvP-strežnikih prinaša klanje nedolžnih igralcev, s čimer si prislužiš status odpadnika in te lovijo podolgem in počez. V deathmatchih se lahko pomerita desetčlanski moštvi ali se stepejo cele gilde, vendar še ni ozemelj, kjer bi uspehi v takih bojih pomenili kaj konkretnega. Prva tovrstna bojišča dospejo šele koncem poletja. Tera za igralce z razvitimi liki poleg herojskih inačic temnic ponuja še raide na nexuse, invazije demonov, zelo podobne Riftovim ... In pa drugo poglavitno novost špila: politično udejstvovanje.

Voditelji cehov se namreč lahko potegujejo za 'vanarcha', vodjo posamezne province. Voli lahko vsak človek na strežniku, zmagovalec pa ima nekaj fletnih ugodnosti. Pozira lahko z unikatno opremo in nadzoruje pomembne reči v provincah, kot sta prisotnost trgovcev z redkimi dobrinami in davek, ki se steka v žep njegove gilde. Vanarchov mandat traja tri tedne in če hoče biti zopet izvoljen, se mora potruditi. Spretno mora krmariti med višino takse in odklepanjem posebnih dobrin za igralce, da v njegovi provinci več nakupujejo. Točke za uvajanje sprememb mora zbirati vsa gilda s posebno težavnimi kvesti, zato gre tudi za določen vložek.

Za ljubitelje rezil

Tera s svojim akcijskim mlatenjem še ni God of War in s politiko ne EVE Online. Preveč je povezana s prastarim EverQuestom. Vendar ni nič slabša od ostalih novejših težkokategornikov, kot sta Rift in The Old Republic. Nasprotno, kdor ima rad spopadanje na lastno pest, bo v Teri užival kot malokod. In če bodo dodajali dovolj izzivalne nasprotnike ter razvili PvP, ima več potenciala za dolgoživost od naštetih konkurentk.

Civilization V: Gods & Kings

*Kako vera spremeni civilizacijo, se s križem na banderi priduša **Quattro**.*

86 konkretna tehnična izboljšava osnovne igre ✔ dodatni scenariji, posebej steampunkovski ✔ kul izvedena religija ✔ diplomacija je še vedno revna ✖ visoka cena ✖ Firaxis / 2K Games

Ko smo pred slabima dvema letoma dobili peti del naduspešne serije širitvenih poteznih strategij Sida Meierja (Joker 207, 84), je bil prenekateri trdokožni igralec razočaran. Po štirici, katere kompleksnost je segla v epske razsežnosti, se je peti del zdel malodane otročji. A videz je varal. Za prijludno podobo in enostavnim vmesnikom je tekla globoka igra, v kateri si iz enega samega naseljenca popeljal svoj narod na prestol najbolj razvitih. Ti proti računalniku ali ljudem. V petsto potezah.

Bog je na naši strani

Civilization V je močno zarezala v uveljavljeni koncept, saj je prvikrat ponudila karto, razdeljeno na šestkotnike namesto na kvadratke. Povrhu so znova uvedli omejitev le ene bojne enote na polju, kar je številne uveljavljene principe zabrisalo v koš. Predstavila je tudi mestne državice, ki so z naravnimi viri in političnimi povezavami znale krepko vplivati na potek partij. Drugod pa je rezala, recimo z manj enotami, ukinitvijo družbenih sistemov, ki so jih nadomestile nadgradljive politike, ter odpravo religije. Firaxis so pogruntali, da so morda odstranili preveč, in dodatek Gods & Kings marsikaj vrne. Seveda spisano nanovo.

Tako smo dobili nazaj organizirana verovanja, z vsem, kar spada zraven, od zgradb in političnega vpliva do enot. Religija je narejena podobno kot pridobivanje kulture. Nastaja v mestih glede na število pripadnikov te ali one izpovedi, ustvarjati pa jo pričnemo, ko jo znanstveniki odkrijejo. Za razliko od predhodnic lahko vero konkretno prilagajamo z izbiro petih izmed petdesetih 'dogem' in jo celo preimenujemo. Res pa je, da so velike veroizpovedi, od krščanstva do zoroastrijanstva, že vključene, skupaj z dogmami, ki jim pritičejo. Širimo jo z misijonarji in inkvizitorji, med velikimi osebnostmi pa se znajde prerok. Za nameček lahko točke pobožnosti porabimo za nakup zgradb in enot, s čimer prihranimo. Taka prilagodljivost religijo vsaj v prvi polovici igre napravi za nadvse pomembno, kar v bistvu odraža zgodovino. Hkrati pa manjša potrebo po vojaški nadvladi, ki je bila v petici za odtenek preveč izpostavljena.

Diplomacija in druga sredstva

Dodatek prinaša devet novih civilizacij, med njimi Špance, ki so bili prej na voljo kot DLC, in Avstrijce z Marijo Terezijo. Slednji imajo zanimivo sposobnost, da si mestne državice pripojijo z diplomatsko poroko. Prav tako vrača špijone, ki niso več samostojna enota, marveč jih od renesanse naprej dobivamo samodejno in jih upravljamo z menijem. Vohun drugim civilizacijam krade tehnologijo, mestne države spreobrača v naš prid, če ga postavimo v lastno mesto, pa bo prežal na tuje agente, da se ne polastijo našega truda.

Diplomatski pogovori žal ostajajo bedni kot nekoč, vendar zdaj ostale civilizacije k svoji naklonjenosti prištevajo kulturni in verski vpliv, ne le velikosti naših krepel. Večstranska zavezništva niso izjeme, saj te prenekateri voditelj preseneti z izjavo tipa 'prijatelji mojih prijateljev'. Še vedno pa pogrešam kakršenkoli namig, kaj bi kdo od njih hotel za uspešen diplomatski dogovor, in bolj dorečena pogajanja – ne pa "Daj mi vse, kar imaš, in bom razmislil."

Ko le-ta padejo v vodo, preostane rožljanje z orožjem. V igri je štiriindvajset novih vojskovalnih enot, a jih večina odpade na posebne iz novih civilizacij, kot je kartažanski slon. Dosti bolj pomembno je, da imajo zdaj sto življenjskih točk, ne več deset, kar spopade, zlasti med soldatesko iz različnih dob, bolj uravnoteži. Določene pomorske enote, na primer trirema in rušilec, lahko zdaj napadajo obalna mesta, ne le drugih plovil. Ne morejo pa se lotiti kopenskih enot.

Prelisičiti zgodovino

Bogovi in kralji torej prinašajo korenite igralne spremembe, a ne skoparijo z vsebino. V dodatek so namreč vključeni trije fini scenariji, od propada rimskega cesarstva in križarskih vojn do najbolj dodelanega, Cesarstva dimnatega neba, ki je prava steampunkovska fantazija s samosvojimi enotami in svežim tehnološkim drevesom od industrijske revolucije naprej. Ta scenarij bi lahko brez težav prodajali samostojno. Zato ne morem reči, da gre le za skupek dodatkov in popravkov, marveč za konkretno razširitev in izboljšavo vse Civilizacije. Česar smo pravzaprav vajeni, kajti podobno se je pripetilo s štirico, ko je dobila Beyond the Sword. Škoda le, da računalnik včasih predolgo mozga, kar zna biti moteče.

Gods & Kings lahko sicer izklopiš, a ko si preizkusil, kako se rečem streže po novem, se ti temeljni špil zdi, no, nedokončan. Je pa res, da za Bogove na Steamu hočejo 30 evrov, kar je toliko kot za petico. Kake paketne ponudbe se ne bi branil.



Golobček na zavihku za nakup pomeni, da lahko bajtico ali vojačka pridobimo s pobožnostjo. To je obenem edini način recimo za gradnjo katedrale.

Le deset točk zdravja je včasih pomenilo čudna zaokroževanja. Zdaj je izračunana škoda natančnejša, boji pa so kako potezo daljši. Ni slabo.

Vohunimo prek tonamenskega menija. Znanstveno usmerjeni bodo agente uporabljali za pridobivanje mestnih držav na svojo stran, ne za krajo tehnologij.

GEORGE R.R. MARTIN

VAS VABI NA
PLES Z ZMAJI





Tu je nova, peta knjiga iz epske fantazijske sage *Pesem ledu in ognja*. Privoščite si jo – na plesu zmajev ne smete manjkati!

1184 strani Cena: 39,96 €

© Mladinska knjiga

SODELUJTE V NAGRADNI IGRI!

Odgovorite na nagradno vprašanje in se potegujte za **majico serije Igra prestolov** in **knjigo iz sage Pesem ledu in ognja!**

Več na **www.mladinska.com/martin/nagradnaigra**



Pravila in splošni pogoji nagradne igre so objavljeni na www.mladinska.com/martin/nagradnaigra

Najhitreje do knjige: v knjigarnah www.emka.si 080 12 05





Žurček, kamor vletiš kot padalec, je videti kot iz Maniac Mansiona. Toda ko s tetico odideš na balkon in se vrneš v sobo, se beseda 'maniac' dodobra okrepi!



Na junakovem frisu ni zverinskega režanja, temveč ima na njem masko. Tudi tu gre za prispodobnost, saj je Lone Survivor igra, ki te navaja k razmišljanju.

Lone Survivor

Skrivanje v nišah v zidovih zna biti, kot še kaj v tem špilu, nerodno. Capini ti včasih za več minut zaprejo izhod ali se postavijo tako, da sploh ne moreš ven.



Snetiju uspe ukrotiti brnenje v glavi, navala rumenorjave žolce pa ne več.

85 krasno vzdušje ✔ zanimiv miks pristopov ✔ preživetvenim srhljivkam vrača preživetje in srh ✔ poceni ✔ zna biti okorna in po nepotrebnem skrivnostna ✖ Superflat Games

Aj. Še ena igrica, kjer smo zadnji preživeli v postapokaliptičnem svetu, polnem zombakeljskih monstrumov? Nedvomno bo ta prežvečena tematika odvrnila marsikoga. Vendar je to škoda, kajti Lone Survivor ni tipska klavnica spak. Je preživetvena srhljivka, ki temu poakcijadenemu žanru vrača strah ter za nizkoproračunsko zunanjostjo skriva pereče teme. Lahkoten špilčič za sprostitev to ni, a takih je dovolj. Spustov v osebno norost pač ne.

Odurnosti z one strani

Zbuditi se v sam v usranem blokovskem stanovanju s kirurško masko na frisu že samo po sebi ni fino. Še slabše je biti istočasno lačen in prestrašen, imeti moraste sanje ter gladovati. Vse to občutiš, ko tvoj lik v namenoma strašansko pikslasti grafiki vstane iz postelje in se napoti ven. Tja, kjer so Oni.

Ker je avtor Jasper Byrne ljubitelj avantur stare šole, zlasti Lucasovih, se zdi Survivor sprva pustolovščina. Lik po edini ravnini premikamo s kurzorji, s tipko X ogledujemo objekte in obetavne pobašemo v ruzak. Inventar lahko odpremo in zbrano preverimo, prisvojeno uporabimo, na primer ključ z vrati, ali skombiniramo, recimo odpirač za konzervo in piksno fižola. Pogovarjamo se takisto z osebami, ki jih srečamo. Te včasih hočejo, da jim kaj prinesemo.

Toda klasični, ne pretirano zapleteni avanturistični elementi so pomešani z drugimi pristopi. En je boj s pajaci nezdrave barve in brez obraznih potez, ki trzajo z glavami, kot bi bili priklopljeni na dvesto dvajset, in se napotijo za nami, če se jim preveč približamo. Stik z njimi ni zdrav. Ko dobimo orožje, kot je pištola, jih lahko ustrelimo v trup, glavo ali noge. A streliva ni na pretek, zato se je nemara modreje odločiti za skrivanje in premotenje. Na hodnikih večnadstropne stavbe, kjer prebijemo večino igre, na določenih mestih poniknemo v ozadje, da nas suhci ne vidijo. Alternativno jih lahko privabimo z bazdljivim mesom ali svetlobnimi raketami. Pozneje srečamo nadgrajene inačice, ki se plazijo po stropu, pošast, za katero smo veseli, da z njo ni treba obračunati (hm, kako dolgo?), in teto iz mor, ki bi klekljala le, če bi bile špice naša čreva.

Te to na kaj spomni? Pozabil sem omeniti, da je Byrne tudi fan zgodnjih Silent Hillov. A tega itak ne moreš sfalit – enak slog pošasti, enaka realnost, ki se meša z groznimi sanjami, enaki filtri, ki prekrivajo sliko.

Pot, ki je cilj

To niso edine podobnosti. Natanko kot Silent Hilli zna biti Lone Survivor okoren in tečen. Ko potegnemo orožje, smo neznansko počasni in se ne moremo obrniti, dokler ga ne pospravimo, zato je jako nezdravo, če se nam kaj prikrade za hrbet. Zemljevid, kamor junak sam beleži pomembnosti, zahteva nemalo privajanja, saj je zahod včasih vzhod in obratno, glede na to, na kateri strani stavbe smo. Celo hoja skozi vrata zna biti zaradi pripetosti na eno ravnino nerodna, kajti nekatere duri so sila skupaj ali so prozorne, ker so v zidu 'pred' nami. Mimogrede se jih da spregledati in nato brezciljno bloditi po bajti. Eni bodo igro končali v treh, štirih urah, manj taborniški bodo nemara potrebovali dvakrat toliko.

Res pa je, da se sovražniki ne obnavljajo in da je bistven del igranja prav zložno raziskovanje. Iz svoje sobe, kjer s počitkom v postelji shraniš položaj, se v slogu Dark Souls odpravljaš vedno dlje in globlje v hišo, pri čemer kot teleporti nadrealistično rabijo ogledala v kopalnicah. Vse skupaj je tolikanj bolj napeto, ker je naš možiček ranljiv, postane lačen in zaspan ter se mu lahko zmeša od hudega. Zato je občutek res pravi survivalhororski. Ne le, da lahko nevarnost preži za vsakim vogalom, stalno te prežema neprijeten vtis, da te bo nekaj popadlo za vrat. Zmanjkuje ti hrane, na kar te lik vse bolj krčevito opozarja, zadevaš se s tabletami, duševno zdravje ti niha gor in dol, naletavaš na pojave, kot so krvave opne, ki jih prerežeš s škarjami, nakar se sprehodiš v meseno vulvo ... Vse to obdaja čudovita zvočna slika, polna zloveščih praskljanj in kocine dvigajočih tišin. Igrati tole na slušalkah ponoči brez luči je dober recept, da te dotik družinskega člana pošlje v spiralo možganskih kapi.

Žalobnost, hodi z mano

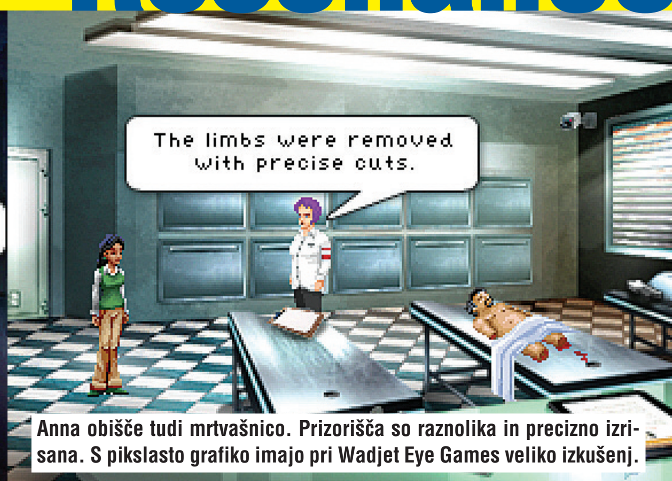
Najbolj zanimivo je, da v bistvu ne gre za postapokaliptično zombijado, ampak za metaforično psihološko dramo. Spojlati ne nameravam, dovolj bo, če povem, da stvari po zgledu Silent Hilla in Davida Lyncha, pa Braida in izdelkov Jasona Rohrerja niso take, kot se zdijo. To se ti bo posvetilo najkasneje tedaj, ko boš srečal drugo žensko figuro. Kaj se v resnici dogaja, (delno) pojasnijo štirje različni konci. Katerega dobiš, je odvisno od tega, koliko si streljal, kaj si žrl in kakšen nivo mentalnega zdravja si obdržal.

Ta morda tudi v resnici ne bo prav visok, kajti čeprav ni tiste groze, kjer bi se tresel ob slikah dojenčkov z iztaknjenimi očesi in raznih luciferskih grozodejstvih, sem bil po pol ure Lone Survivorja čustveno in umsko tako izžet, kot bi bil res v nevarnosti. Zadeva, ki me je spomnila na stari I Have No Mouth and I Must Scream, je nedvomno dosežek. Tako za indiejanski retro špil, ki na Steamu stane borih sedem evrov, kot za igre na splošno.

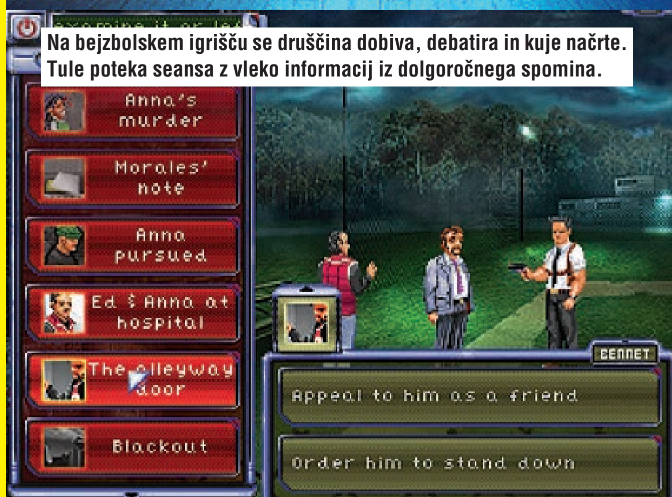
Resonance



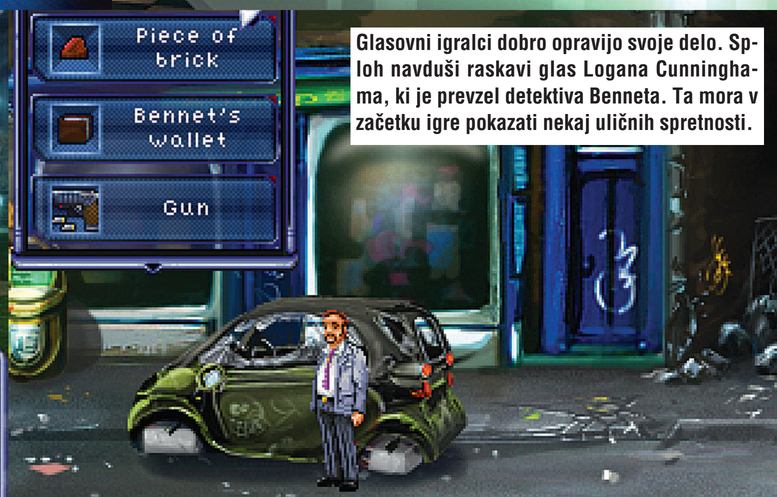
Nesrečni znanstvenik je za svoje odkritje zasnoval skrivni laboratorij. Bunker je seveda dobro zaščiten, zato pričakuj številne zaplete, uganke in varnostne kode.



Anna obišče tudi mrtvašnico. Prizorišča so raznolika in precizno izrisana. S pikslasto grafiko imajo pri Wadjet Eye Games veliko izkušenj.



Na bejzbolskem igrišču se druščina dobiva, debatira in kuje načrte. Tule poteka seansa z vleko informacij iz dolgoročnega spomina.



Glasovni igralci dobro opravijo svoje delo. Sploh navduši raskavi glas Logana Cunninghama, ki je prevzel detektiva Benneta. Ta mora v začetku igre pokazati nekaj uličnih spretnosti.

Njujorška hiša Wadjet Eye Games, ki ji načeluje Dave Gilbert, krepi mentorstvo pri izdelavi pikslastih pustolovščin. Potem ko je lani prevzela vajeti špila Gemini Rue, je v sodelovanju z neodvisnim razvijalcem XII Games zdaj izdala Resonance. Zanesenjak Vince Twelve se je s projektom v Adventure Game Studiu trudil kar štiri leta, nakar je prosil za pomoč in dela so v izkušenem moštvu hitro stekla. Gilbertova soproga je poprijela za programiranje, Dave pa je zbobnal pikslatorje in glasovne igralce. Po letu dni je špil na policah kot najdaljši in najbolj kompleksen del Wadjetove ponudbe.

Osnovni delci

Izdelek je v marsičem poseben. Predvsem Resonance ni igra, ki bi se odvijala sama od sebe, marveč od igralca zahteva konkreten trud. Gre za introvertirano, zamolklo in redkobesedno zgodbo, ki poseže v znanstveno fantastiko. Ameriški raziskovalec Morales odkrije novo sorto energije in ker dregne v osir, ga to stane življenja. V skrivni laboratorij privohljajo kar štirje igralni liki, ki so vsak na svoj način povezani s skrivnostjo. Zdravnica Anna je z znanstvenikom v sorodu, dočim je matematik Ed njegov sodelavec. V lovu na dobro zgodbo je hitro zraven novinar Ray, ker pa vse skupaj smrdi, prirentači še kifeljc Bennet. Med liki prosto menjavaš s klikanjem po ikonah. Kolobarjenje je osmišljeno, saj ima policaj večje pristojnosti v štabu, zdravnica pa v domači bolnišnici. Raziskovalni novinar ima spretne roke in nos za tehnologijo, dočim je matematik šibek in zahtevna opravila raje prepušča močnejšim.

Druga neobičajnost je tridelen inventar. Prvi predal rabi običajni nošnji in kombiniranju predmetov, ostala pa sta namenjena kopičenju spominov ter vtisov. Ko raziskuješ prizorišča, opazke potegneš v proste lože na podoben način, kot bi stvarne artikle. Dolgometražni memoari delujejo kot stebri zgodbe, dočim so vtisi iz kratkoročnega spomina uporabni v pogovorih. Teme se v dialogih namreč ne pojavljajo same, ampak se moraš do njih dokopati sam! Da bi Ray pretental zoprno tajnico, se mora torej dobro ozreti po avli in najti prave ideje za klepet. Kot si lahko misliš, to dodatno zaplete že tako kompleksen ekosistem ugank.

Elektron in pozitron

Puzle močno temeljijo na kodah, hekanju in podobni možganski telovadbi. Vmes je natrosenih par mehanskih ugank, recimo odklepanje sefa in premikanje druščine skozi magnetno polje po sistemu volka, koze in zelja. A vsem je skupno pretirano motoviljenje, zaradi česar igra spominja na zahtevno učiteljico, ki ti namesto pohvale nalaga vse več in več nalog. Preobilje postane obremenjujoče, ker brez konca prekladaš kartice, varovalke in stikala. Vince priznava, da je igro namenoma načrtoval tako, da je držanja za roko čim manj. A žal ga je pri tem zaneslo v drugo skrajnost. Namesto da bi igra vodila tebe, ti vodiš igro kot v prezapleteni kabini potniškega letala. Ko spočetka poln elana klikaš vse po spisku, še gre. Toda kmalu ugotoviš, da je rokovanje z druščino nerodno in polno mikroupravljanja. Vsakemu posebej moraš recimo dopovedati, naj si sledijo, sicer jih kot teličke posamič vodiš naokrog. Tudi jemanje v misli bi lahko izvedli elegantneje, če bi med pogovori klikal po okolici, ne da moraš vse vlačiti v inventar.

Vmesnik ni dorasel nalogam in ko si potolčeš kolena pri upravljanju z liki in nekaj nešportnih zoprnostih, kot je iskanje francoskega ključa, na zafrknjenost gledaš s precej manj razumevanja. Ni recimo hitrih dvoklikov za lažjo mobilnost in knofa za prikaz vročih točk, medtem ko je teleportirni zemljevid uporaben le napol. Zbiranje vtisov je čez mero zapleteno in osredotočenost med igro mora biti vrhunska. Se pa zgodba v desetih urah kar pospeši in poskrbi za vratolomne preobrate. Zanimivi so njeni psihološki vidiki, saj rada odstira temne značajske lastnosti in boleče preteklosti. Zaključita jo dva mogoča konca, med katerima pa je precejšnja logična luknja.

Pozabi na Newtona

Resonance je pustolovščina stare šole, ki se večkrat ne čuti kot igra, ampak kot delo. Velik del oteževanja gre na rovaš nespretnega vmesnika. Ker so avanture že po naravi nedinamične, jih okorel dizajn dodatno duši. Novodobne igralce zna to odvrniti in nekaj popravkov bi bilo na mestu. Ambicij in iskrene vizije pa igri drugače ne manjka. Potrpežljivi nostalgiki, ki si ob zatikih znajo oddahniti in se vrniti kasneje, bodo za deset dolarjev deležni pristnega skoka v preteklost. Izvedeš ga na Wadjeteyegames.com v obliki digitalnega dolpotega, pri čemer dobiš tudi kodo za Steam. Tisti, ki si želijo ploščka in škatle, pa ju na istem naslovu dobijo za ugodnih 25 $ s poštnino vred.

Navi oscilira z resonančno frekvenco in se trudi, da bi ujela igrino valovno dolžino.

70 trud h kakovosti ✔ kompleksna zgodba ✔ zvočna plat ✔ polna dolžina ✔ okorno rokovanje z liki ✖ občasno nešportno zahtevna ✖ jemanje v misli ✖ artritičen vmesnik ✖ XII Games / Wadjet Eye Games

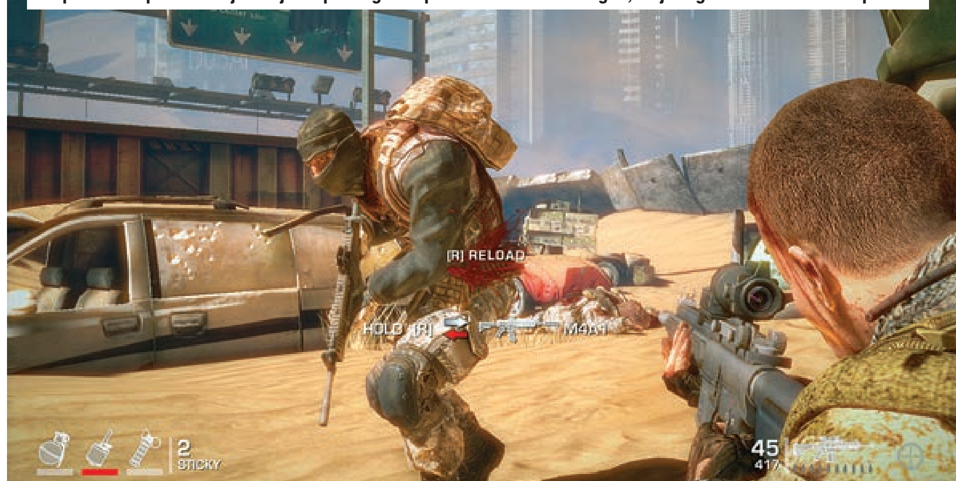
Spec Ops: The Line



Videti sta kot tipična ameriška vojaška junaka iz iger in filmov, ne? No, kot v dobrih filmskih vojnih dramah bosta Walker in njegov sotrpin doživela krepko levitev. V kaj? Recimo, da v nič herojskega.

Koliko sovražnikov sem že pobil v prvoosebnih streljankah? Nepregledne trume teroristov, vesoljcev, demonov in druge svojati so padle pod mojimi puškami, sulicami ter granatami. Ne rečem, redkokdaj ni bilo zabavno biti laserskosvinčeni čistilec nesnage z licenco za ubijanje, ki mi jo je podarila najvišja avtoriteta – program za inštalacijo. A sčasoma se mi je luknjanje po tekočem traku vsaj malo priskutilo, saj je začel neusahljivi mimohod 'simulatorjev ubijanja', ki klanje jemlje za samoumevno, v meni buditi črne občutke. Žalost. Odpor. Prenasičenost s smrtjo.

Nisem pristaš poenostavljenih teorij iz širokih medijev, ki velijo, da igrice spreminjajo ljudi v serijske morilce. Mislim pa, da se lahko komu, ki že tako ali tako pleše na robu, dejansko strga, če dan na dan usmerja cevi v digitalne nasprotnike, opazuje špricanje krvi in posluša smrtne krike. Verjamem namreč, da v sebi nosimo tako svetlobo kot temo in da lahko skrajne situacije slednji odprejo pot. Zato se kobajagi normalni ljudje v vojnah prelevijo v pošasti ali znorijo. Tako usodo beleži Spec Ops: The Line, ki ima veliko povedati o srcu teme.



Nasprotnike, ki jih sicer ni dosti sort, a to niti ne bi bilo smiselno, bi še bolj cenil, če bi znali izvajati skupinske napade. Verjetno je to presegalo sposobnosti firme Yager, ki je izgotovila 'le' v redu pamet.

Welcome to Dubai!

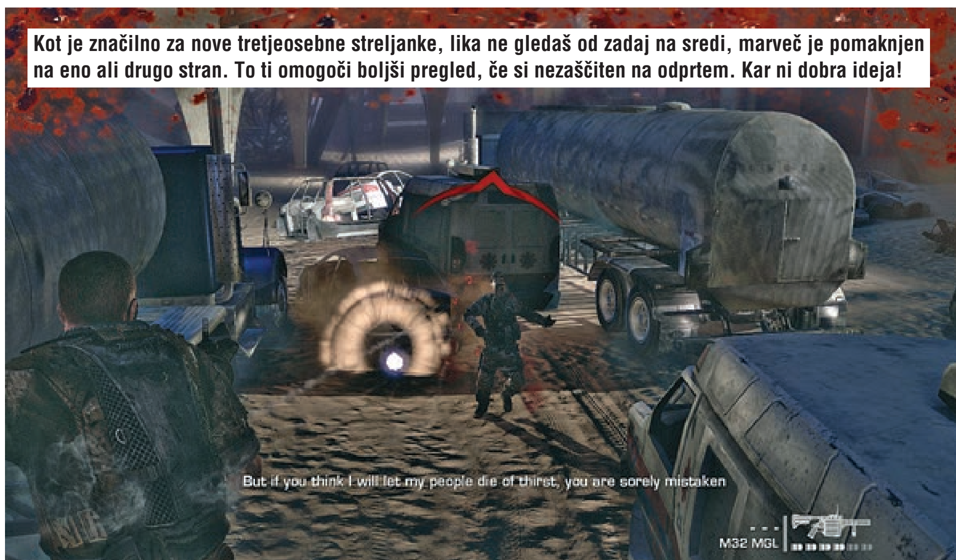
Spočetka tega ne daje vedeti, saj se otvori, kot je za sodobne nažigalke običaj. Z velikim badabumom! Postaneš jeklenočeljusten član specialcev delta force Martin Walker, ki s kameradoma prispe v moderni Dubaj. Tvoja naloga je odkriti, kaj se je zgodilo z odlikovanim polkovnikom Johnom Conradom in z vsem njegovim bataljonom, ki je pomagal evakuirati ljudi zaradi nevarnosti velikanskega peščenega viharja. Ker je treba čute zdramiti nemudoma, da igralec ne pobegne, najprej iz helikopterja sklatiš pol ducata drugih kovinskih čmrljev. Nakar se lotiš čiščenja v rute ovite soldateske, ki zastopi le regljanje strojničnih cevi.

Ni treba dolgo, da dojameš, po čem so se zgledovali berlinski Yager Development – po Gears of War. Tudi Spec Ops je tretjeosebna streljačina, kjer ni zdravo biti na odprtem, saj te streli hitro pokosijo. V ta namen se s pritiskom tipke prižemaš k ravnim delom okolice, od zidov prek oglasnih tabel do pultov. Od tam dvigaš pogled in orožje, streljaš in se skrivaš nazaj, preden te kdo tako naluknja, da ti ne pomaga več niti samodejno obnavljanje zdravja. Če podleže tovariš, lahko ukažeš, naj mu pomaga drugi sopotnik, ali mu greš sam vbrizgat čudežni sokec, ki ga urno spravi k sebi. Ej, to je pravo futuristično orožje, ne pa Clancyjeve ideje o skritih podmornicah! Poleg tega lahko označiš določenega sitneža, da sotrpina usmerita ogenj vanj, ali veliš izmet zvočnosvetlobne granate.

Lista ukazov spremljevalcema se tu konča, saj jima ne moreš zapovedati, kam natanko naj gresta in kaj naj tam počneta. Tudi zato Spec Ops ni resna taktična streljanka, marveč živi med arkadnostjo in realizmom. V dosti pogledih jo zanima predvsem dokaj hitro rešetanje z veliko preluknjanih glav, saj headshoti botrujejo gejzirjem krvi in edinemu posebnemu učinku, kratki upočasnitvi časa. Sovražniki se ne menijo za poškodbe, marveč kvečjemu malo pojamrajo, ker si jim ogrozil pogačico, nakar streljajo dalje, dokler ne kasirajo dovolj, da se uležejo. Med normalnim udejstvovanjem na povsem linearni poti naprej jemlješ v roke ostrostrelske puške, sedaš za statične mitraljeze, se držiš drvečega kamiona in uporabljaš neizčrpen granatomet. Te pasaže so luštne, čeprav se mi dozdeva, da so jih avtorji dodali šele potem, ko so jim pošteno zasikali založnikovi marketingarji, oboroženi z najnovejšimi rezultati odzivanja tarčnih skupin. Po možnosti sestavljenih iz štirinajstletnikov, ki pričakujejo zlasti odklop od realnosti. Nekako ne pašejo mi povsem omenjene sekvence v splošno strukturo igre, ki je bolj mirna.

Je pa grafični raztur kljub 'konzolastičnim' teksturam na vsak način veličasten, zlasti ko prestreliš kako vnaprej določeno šipo in v zgradbo spektakularno zgrmi nekaj ton peska, ki pod sabo pokoplje tolovaje. Premikaš se namreč med zastekljenimi stolpnicami, stopaš v opustošene dvorane, kjer se pod peskom še vedno svetlika dekadenca naftnih šejkov, se spustiš v podzemlje in se povzpneš na vrhove nebotičnikov, med katerimi se premikaš čez napete vrvi.

Čeprav po mestu ne moreš svobodno vandrati, je edinstveno, razgibano in vrhunsko udejanjeno. Izven samoumevnih znamenitosti, kot je iglasti nebotičnik



Kot je značilno za nove tretjeosebne streljanke, lika ne gledaš od zadaj na sredi, marveč je pomaknjen na eno ali drugo stran. To ti omogoči boljši pregled, če si nezaščiten na odprtem. Kar ni dobra ideja!

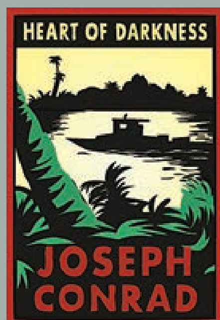


V izdelavo okolice je šlo obilo truda, tako kot v atmosferične prizore spuščanja po vrveh na strehe nasprotnih nebotičnikov. Kljub vmesnim animacijam pa igra ne vsebuje nobene drkalne sekvence QTE.


Bi rad vedel, kaj sem občutil ob takih prizorih, zlasti ob tem in ob koncu? Zadosti sem moški, da me ni sram priznati žalosti, razočaranja nad človeškim bitjem, studa, obupa in ene, posebej slane solze.

SRCE APOKALIPSE

Naturalizirani Britanec, Rus poljskega rodu Joseph Conrad (1857-1924) se je angleščine naučil šele, ko je bil star več kot dvajset let. Njegovo Srce teme, Heart of Darkness, je danes eno klasičnih del angleške in hkrati zahodne literature, ki ga preučujejo tudi v naših srednjih šolah. V njem pripovedovalec Marlowe opisuje svojo pot v afriški



Kongo, tedaj belgijsko kolonijo, kjer spozna izkoriščanje domorodcev in uvidi, v kakšne globočine je sposobna potoniti duša, odvezana morale, etike ter zdrave pameti. Na slične strune zaigra kultna Apocalypse Now, za mnoge najboljši film vseh časov, le da dogajanje preslika na vietnamsko vojno. In zdaj je tu Spec Ops: The Line, ki sicer v mnogočem ponavlja vizijo Srca in Apokalipse, vendar zaradi interaktivnosti postreže s še močnejšo osebno tragedijo. Mislim, da je igra vredna poglobljene učenjaške analize in bi me zelo veselilo, če bi se našel kak srednješolski učitelj, fakultetni asistent ali študent, ki bi segel v to smer. Če bi pri tem potreboval pomoč ali koga za pogovor, je pravi e-naslov sneti@joker.si.

Burj Khalifa, nimam pojma, če sta arhitektura in tloris zvesta resničnosti. Toda delno scenografija gotovo sledi pravi, to pa meša s fantazijo. Spec Opsov Dubaj je nadrealističen, srhljiv, mrtvaški, ko skozi elitna nakupovalna središča prispeš v temačne rove, polne razpadajočih trupel, in se sprehodiš po ulicah, kjer s kandelabrov tiho nihajo obešenci. Spet drugod ti požene adrenalin po žilah, ko te uklene v peščeno nevihto, kjer vidiš le nekaj pedi pred sabo. Na srečo to velja tudi za sovražnike, ki so vidni le kot silhuete (tu ni vizirjev prihodnosti!) in so jako presenečeni, ko se jim od nikoder pojaviš pred frisi in jih odrešiš skrbi, kateri čaj bodo srebali popoldne.

Pohvaliti gre takisto odlično zvočno plat. Učinki v obkrožajoči sliki ti dajo vedeti, kje so nasprotniki, veter zavija kot lačen volk, streli ževenketaje uničujejo steklene površine, med katere sodijo kristalni metulji pod stropovi, ranjenci tulijo, dokler ne umrejo sami ali jih ne pokončaš s surovim udarcem, govor je odličen, sliši se spretno izbrana rockovska glasba ... Yager so se z vzdušjem potrudili in to ne sme biti neopaženo.

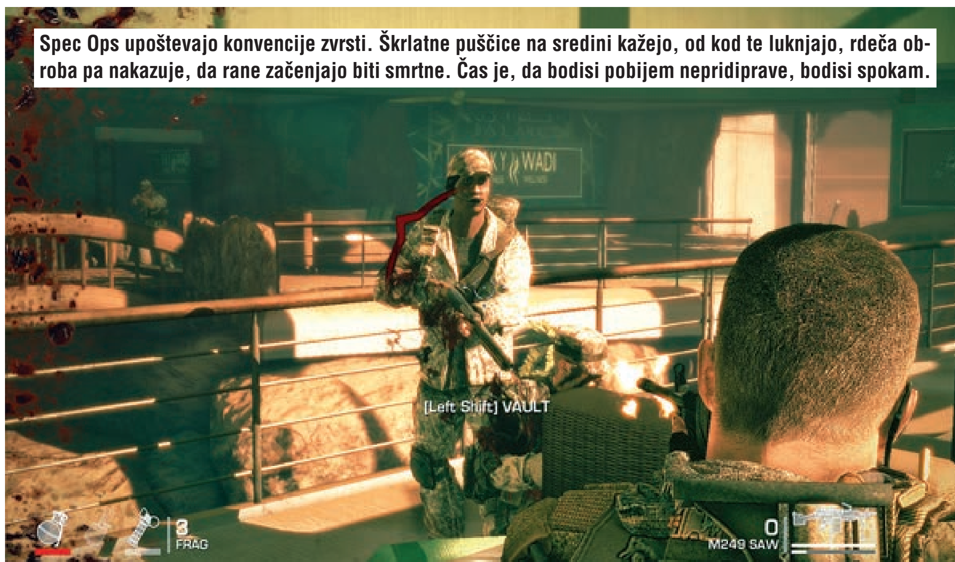
Now die!

Po drugi strani pa ni vse v bruckheimerjevskem hojladri juhej napreju, saj je daleč bolj važno, ali si izbral dober zaklon, namesto da se greš ramba. Umetna pamet ni tako bleščeča, da bi obvladala strateško premeščanje, premore pa razen natančnosti nekaj, kar v tovrstnih igrah stalno pogrešam: jajca, da pride do tebe. To ne velja le za samomorilske napadalce z nožem, marveč za običajne soldate, kasnejše tipčke v zaščitnih oblekah in oklepljence z velikokalibrskim orožjem, ki delujejo kot polovičarski šefi. Če igraš na višji težavnosti, imaš hitro probleme, ko te od daleč obsipava toča krogel, z višin preživijo snajperji, medtem ko se proti tebi počasi premika nekaj zagrizenih turbanarjev. Ni namreč rečeno, da bo material brloga zdržal, kajti kak *.50 cal* ga zna zaradi dinamične fizike razsuti na prafaktorje. Da ne omenjam redkih, a dobro plasiranih granat, ki te izbezajo iz mišje luknje in te izpostavijo neprilikam. Precizno je treba meriti in modro izbirati položaj, če hočeš preživeti. Tudi zato pridejo prav dušilniki, ki jih lahko namestiš na cevi in neslišno odstraniš vsaj nekaj sovragov, preden te zaznajo ostali. To je zlasti pomembno, ko pride do situacij s talci. Takisto moraš paziti na strelivo, ki ga hitro zmanjkuje. Ker lahko nosiš bori dve orožji, se pri preveč razsipnem revolveraštvu hitro pripeti, da ostaneš brez municije.

Do tega pride tudi v spletnem večigralstvu, ki so ga razvili drugi avtorji in ni nič posebnega. Na razpolago so klasični poklici, kot sta strelec in sanitejec, in tipski modusi tipa deathmatch, moštveni DM ter osvajanje ciljev. Prizorišča niso slabo oblikovana, v slogu Ghost Recon: Future Soldierja jih občasno spremeni kaka okoljska neprilika, recimo peščeni vihar. Odkleneš lahko kup orožij in opreme. A počasno premikanje, hitre smrti pod enim rafalom in odsotnost zanimivih, izvirnih prijemov botrujejo medli izkušnji. Hkrati tu pridejo do izraza občasne težave lika pri prepoznavanju, h kateri površini se je moč prižeti. Ni fino, ko med



Med orožji je lahki mitraljez M249, čigar odsun ni zadosten, da bi bil realističen, vseeno pa bezlja, če petelin tiščiš predolgo. Določena druga krepela, kot je pištola desert eagle, v rokah kopitljajo kot nora.



Spec Ops upoštevajo konvencije zvrsti. Škrlatne puščice na sredini kažejo, od kod te luknjajo, rdeča obroba pa nakazuje, da rane začenjajo biti smrtne. Čas je, da bodisi pobijem nepridiprave, bodisi spokam.



Walker na poti naleti na številne posterje, grafite in stenske slikarije, ki razodevajo, da The Line ni le obrtniški, marveč tudi umetniški izdelek. Ob mnogih boš obstal, sumničav, pretresen ali spodbujen.

šmajsanjem iz bunkerja letiš k vrečam s peskom, nakar tam stisneš preslednico in se ne zgodi nič. To zna predstavljati konkretno težavo, medtem ko v enoigralski kampanji ni tako izrazito. Med drugim zato, ker so nadaljevalne točke (snemanja kjerkoli ni) razporejene dokaj strogo, a s premislekom.
Streljanje v The Line pod črto ni pretresljivo in nevemkako izvirno, vendar nalogo opravi spodobno. Ima pa še drugo funkcijo: da omogoči globlji vpogled v bistveni odliki naslova, zgodbo in estetiko.

Kot kamen v steklo

Srčika dogajanja je raziskovanje tega, kaj se zgodi s človekovim umom, ko je izpostavljen prevelikemu pritisku. Kako se tedaj odpro vrata črnini, je popisal Joseph Conrad v kultnem romanu Srce teme (Heart of Darkness), ki ga je nato uporabil režiser Francis Ford Coppola za temelj filma Apokalipsa zdaj z Marlonom Brandom v glavni vlogi.
Tako kot Apokalipsa Spec Ops niso direktna uprizoritev Srca teme, marveč ohlapna priredba, ki se napaja iz obeh omenjenih umetniških del. Naštel bi lahko kupe konkretnih primerov iz špila, kako vojaki nezadržno drsijo v akutni stresni sindrom, po kmečko v blaznost. A s tem bi ti skvaril izkušnjo, ki si je ne velja kratiti z gledanjem filmčkov in branjem preveč podrobnih opisov. Naj bo dovolj, če rečem, da v igrah še ni bilo bolj občutenega in pretanjenega vpogleda v to, kako krhka je lahko duša tako običajnega človeka kot poklicnega vojaka. Na neki točki se začno tla lomiti v tisto, kar pride na plano, je vse prej kot lepo.

*Klečeči soldat **Sneti** strmi v dlani, kjer mu med prsti nezadržno polzijo voda, kri, pesek in življenje.*

85 provokativna, simbolična zgodba s pretresljivimi razodetji in več konci ✔ edinstveno prizorišče ✔ fantastična estetika ✔ solidno rešetanje … ✔ … ki pa ni vrhunsko ✖ lahko bi bila daljša ✖ večigralstvo ✖

Yager, Darkside / 2K Games

Pri tem slikanju se igra v mnogočem naslanja na literaturo in kinematograf. Vendar v nečem seže dlje. Ko glavnega junaka slika kot vse bolj nasilnega in labilnega, je bistvenega pomena to, da njegova dejanja izvajaš TI. Dotično je odločilen dejavnik pri občutenju spirale, ki Walkerja vodi v norost. Pri branju knjige Srce teme in gledanju filma Apokalipsa, naj bosta še taki mojstrovini, si odmaknjen od dogajanja, saj bereš in gledaš o nekom. V Spec Ops pa si ti tisti, ki vse bolj ihtavo pobija in uničuje.
Mar to počneš upravičeno? Te uniforma odvezuje odgovornosti in krivde? O tem sodijo štirje različni konci, ki fabulo razpletejo vsak po svoje. Tudi zaradi njih je vredno The Line obrniti večkrat. A to ni edini razlog. Kampanja je s kakimi sedmimi urami malo kratka in pot se ne cepi. Naletiš pa na moralne odločitve v slogu odločanja, koga boš usmrtil, okoli leži dosti spisov, ki razkrivajo ozadje tako pripovedi kot likov in se jih definitivno splača najti, in naposled je tu razumevanje zgodbe z novega vidika, ko jo končaš in se je lotiš znova. Na vse tiste grafite in slikarije po zidovih boš naslednjič gledal drugače.

Prestopi črto

Velik, pomemben, z namenom sporen naslov je to. Z 'le' solidnim streljanjem, toda številnimi drugimi odlikami odpira vprašanje, ali naj se špili venomer osredotočajo le na igranje in zabavo, ali pa naj to dopolnijo z elementi, kot sta odrasla zgodba ter močna simbolika. Tu je moč biti pristaš enega ali drugega tabora, vendar se mi zdi, da se bodo v tistega, ki ceni le rešetanje, postavili zlasti mlajši in oni, ki iščejo golo zabavo. Takim The Line ni namenjen, kajti razlika med njim in običajno streljanko je taka, kot je v filmskem svetu med Tanko rdečo črto in Commandom. Vzporednica zadnjih mesecev bi bil Max Payne 3, ki ima starostno oznako '18' zato, ker ga mlajši niso sposobni razumeti, saj nimajo življenjskih izkušenj. Zanje je to predvsem rešetalka, a zraven tega se skriva še dosti več.
Spec Ops je drama, ki terja pozornost, razmišljanje, sočutje in znanje, da prepoznaš številne reference in ideje v njem. Ni težko sprevideti uperjanja prsta v Call of Duty in njegovo oddaljeno, sterilno vojskovanje v slogu TV-poročil – na tapeti se konkretno znajde rešetanje iz zrakoplova A-130. Verjetno tudi ne uporabe materiala tako iz Apokalipse kot Srca teme. Ne, najbolj zahtevno je dojeti, da sta zdrk v norost in pretresljivo klanje mogoča zato, ker se oklepaš tipkovnice in miške. Ker si človek, ki uničuje zaradi uničevanja. Igralec računalniških iger.



Yager imajo smisel tako za podrobnosti kot za širok raztur. Tukaj najprej pobijem kup soldatov, nato pride peščeni vihar, nakar se zgodi nekaj iz Gears of War 2. Na srečo ni ogromnega puščavskega črva, uf.

ZABAVA ZA PRAVE MOŠKE

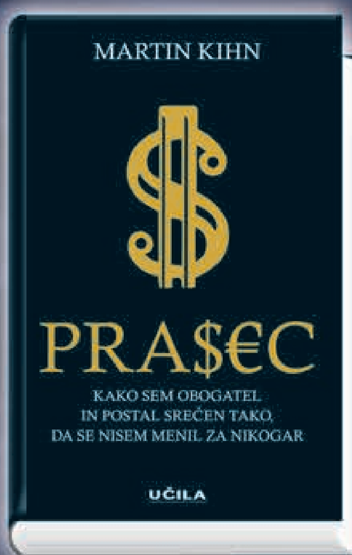
TOSY TOOP THE ULTIMATE BATTLE

NOVO!

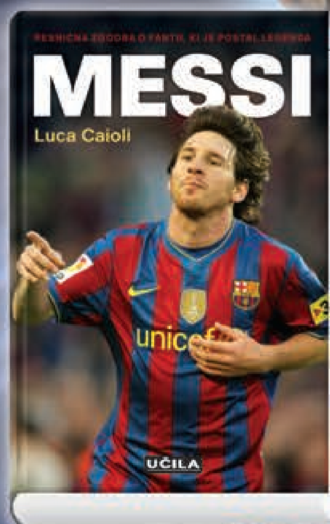
NEPREMAGLJIVA VRTAVKA!
Pomerite se s svojim otrokom z vznemirljivo igračo!



Postanite tudi vi mojstri zapeljevanja!



Avtor je živ dokaz, da se z brezobzirnostjo večkrat pride dlje kot s prijaznostjo!



Sijajen, poln uvidov in zanimiv portret najboljšega nogometaša na svetu in obvezno branje za vse prave ljubitelje športa.



Kupone lahko unovčite v knjigarnah FELIX:

LJUBLJANA
Čopova ulica 7, tel. 01 425 52 44
Kolosej, tel. 01 52 33 191
Miklošičeva 11, tel. 01 43 00 866
Mercator center Šiška (Express)
Supernova Rudnik, 1. nadstropje
Supernova Rudnik (Express)

CELJE
Planet Tuš (Express)

DOMŽALE
Mercator center, tel. 041 520 707

KAMNIK
Qlandia, tel. 01 439 00 06

KOPER
Planet Tuš (Express)

KRANJ
Savski otok, tel. 04 236 77 89

MARIBOR
Mercator center Tabor, tel. 0599 63 391
Planet Tuš (Express)

NOVA GORICA
Qlandia (Express), tel. 040 611 043
Supernova, tel. 040 611 046

NOVO MESTO
Qlandia, tel. 0599 41 677

KUPON



Doživite užitek, kakršnega si niste nikoli niti predstavljali!

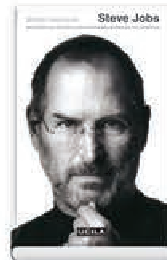
~~14,99 EUR~~

9,99 EUR



V vseh knjigarnah Felix je pri nakupu možno unovčiti samo en kupon. Kupon ni unovčljiv v gotovini in velja samo za fizične osebe za nakup do 12. 8. 2012. Popusti se ne seštevajo!

KUPON



POPUST -20%

~~34,90 EUR~~

27,92 EUR



V vseh knjigarnah Felix je pri nakupu možno unovčiti samo en kupon. Kupon ni unovčljiv v gotovini in velja samo za fizične osebe za nakup do 12. 8. 2012. Popusti se ne seštevajo!

KUPON



POPUST 12 EUR

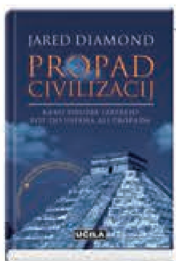
~~26,90 EUR~~

14,90 EUR



V vseh knjigarnah Felix je pri nakupu možno unovčiti samo en kupon. Kupon ni unovčljiv v gotovini in velja samo za fizične osebe za nakup do 12. 8. 2012. Popusti se ne seštevajo!

KUPON



Kako družbe izberejo pot do uspeha ali propada

~~34,90 EUR~~

14,99 EUR



V vseh knjigarnah Felix je pri nakupu možno unovčiti samo en kupon. Kupon ni unovčljiv v gotovini in velja samo za fizične osebe za nakup do 12. 8. 2012. Popusti se ne seštevajo!

KUPON

-50%

POPUST NA IZBRANO KNJIGO

ŽEPNA KNJIGA



V vseh knjigarnah Felix je pri nakupu možno unovčiti samo en kupon. Kupon ni unovčljiv v gotovini in velja samo za fizične osebe za nakup do 12. 8. 2012. Popusti se ne seštevajo!

KUPON

-20%

POPUST NA IZBRANO ANGLEŠKO KNJIGO



V vseh knjigarnah Felix je pri nakupu možno unovčiti samo en kupon. Kupon ni unovčljiv v gotovini in velja samo za fizične osebe za nakup do 12. 8. 2012. Popusti se ne seštevajo!

www.felix.si HITRO NAROČANJE: 04 598 00 10 • **Vabljeni v knjigarne Felix z največjo ponudbo žepnih knjig in knjig po akcijskih cenah!**

Bang Bang Racing



Japonska proga grafično navduši s češnjevimi cvetovi, ki se obsipajo na asfalt. A vse zadeve na asfaltu le malo vplivajo na vožnjo.

Lego Gran Turismo?! Eh, itak da ne, Sony je preveč ponosen na svojo zastavonošno avtomobilsko serijo, da bi se spustil v tako 'norčevanje'. A če ni oficielnega pootročenega GTja, smo zdaj dobili neuradnega v tejle pisani, svetli, simpatični, deški, družinski od zgoraj gledani dirkalnici.
Njena osrednja lastnost je ta, da se odzivni, risankasto deformirani avtomobilčki, obnašajo zelo nadzorovano, saj jim bore malo odnaša riti. Zaradi tega je vožnja nekoliko bolj avtentična, kot je za žanr značilno. Ovinke je treba jemati kot v velikih dirkačinah, se pravi po sistemu 'počasi noter, hitro ven', in držati verno vozno linijo. V prvi hitrostni klasi, kjer so precej normalni avtočki, to še ni vidno. Ko se čez relijaške in GTjevske urneže prebiješ do brzinskih formulic, pa oboje še kako šteje. Dodaten migljaj v to smer je devet krožno zaključenih cest, navdahnjenih po resničnih pistah, kot so Suzuka, Monte Carlo ter Indianapolis. Tudi orožij ni, le eksplozivne kište na asfaltu. Seveda imaš na voljo turbo, ki se polni samodejno, a ga je dovolj le za nekaj sekund, paziti pa moraš tudi na pesek in nafto na cestišču.



Gneča ni problem, saj trkanje ne pušča večjih posledic. Čeprav se vnameš, še vedno prideš do cilja.

Zadevica, ki jo za desetaka digitalno kupiš na Steamu ali v Xbox Live Arcade (X360) oziroma Playstation Storu (PS3), je v osnovi fejst. Dirkanje je kar vznemirljivo in v dveh višjih hitrostnih klasah zafrknjeno, če ti gre za časovne rekorde. Ti se beležijo na spletne lestvice. Tudi izvedbeno je prikupna, z jasno podobo, gladkostjo šestdesetih sličic na sekundo, legasto okolico in gledalci v obliki poskakujočih betic z očali ter kapami. Problem pa je, da ni zadosti predrzna. Je kot dirkač, ki zaseda osma in deveta mesta, vendar ga ni dovolj v hlačah, da bi šumahersko posegel po zmagovalnih stopničkah. Ko vanjo vložiš deževno popoldne, vidiš, da umetna pamet nudi dosti premalo izziva, da so elementi na progah in bližnjice trivialni, da furaš zgolj po ravnem asfaltu, da postane igranje precej enolično ter da manjka načinov. Dirke so le treh vrst – bodi prvi, izpadanje in na čas. Na voljo so edino kariera, ki te v kakih treh uricah linearno popelje skozi štiri brzinske razrede (tam zaporedoma odklepaš avte, ki se odlikujejo po pospešku, moči, gibčnosti, nitru in skrajni hitrosti), zaporedje pokalnih tekmovanj, kjer nabiraš pike za skupno točkovanje, in prosto igranje. Večigralstvo je, a brez internetne komponentne, samo lokalno za do štiri ljudi. Tu vidim glavno privlačnost, saj je Bang Bang Racing v redu za občasno lahkotno druženje mlajših ali staršev in otrok. Za kaj več pa mu zmanjka bencina.

62 *Sneti bi znal pohoditi plin tudi v otroškem vozičku.*
Digital Reality / Playbox

English Country Tune

Katera igra je dobila najvišjo oceno v Jokerju? Ne, ni bil Doom s 95, marveč zloglasni Endorfun, edini, ki je s psihadelično 104 presegel stotico. English Country Tune je podoben odfuk, le da možgane namesto s sublimiranimi sporočili zabija z morilskimi kombinacijami prostorskih ugank. Spočetka si navaden kvadratek, ki se prekopicuje po mreži. Naloga se zdi preprosta: z butanjem spraviti oranžne kroglice na mesto, kamor spadajo, tako kot nekdaj v Sokobanu. A že naslednji sklop nivojev ima drugačno mehaniko: spravljanje škatel z igralne površine. Okej, si rečeš, pač različni tipi puzel. Toda potem se reč dodatno zaplete, ko uganke iz ravninskih preskočijo v prostorske. Tu postane važno, ali kroglico lopneš s tal ali s stene, saj ji s tem daš težo in jo hitro pošlješ v digitalni onkraj. Možgani se ti prično pregrevati, kot bi igral SpaceChem. A ko zaobvladaš prostorsko orientacijo, spet fašeš nov način. Barvanje plošče v zeleno oziroma sajenje trave, kot temu pravi Britanec Steven Lavelle, ki je preklicano reč izdelal.

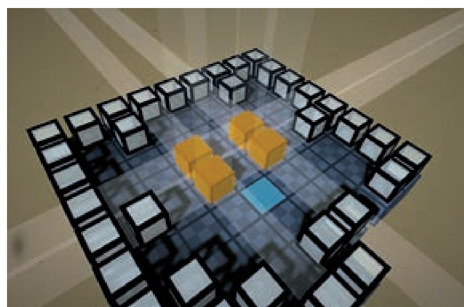
English Country Tune ni niti najmanj lahka igra, kot bi človek mislil glede na njeno poreklo, saj jo je sprva naredil za ipad. In dlje ko se z njo ukvarjaš, težja postaja. Dodatno jo naredi zajebano dejstvo, da do naslednjega sklopa stopenj ne moreš, če nisi obrnil prav vseh ugank v prejšnjem. Steven je to nerodnost malce olajšal s podvojenimi povezavami med zbiri nivojev. Izbirnik je zato videti kot nevralna mreža, ki jo prosto vrtiš. A če se ti zatakne na več mestih, si prav tako nadrajsal. Zataknilo pa se ti garant bo. Večkrat. Pomirjujoča ambientalna glasba, ki te spremlja ves čas, namenu kaj malo koristi. Bolj sta priročna gumba za povrnitev stanja (undo) in ponovni zagon uganke, ki ju kmalu pritiskaš skoraj tako pogosto kot smerne tipke.

Zahtevnost, ki bliskovito poskoči že po kaki uri, bo marsikoga odvrnila. Iz tega bo marsikdo videl le prva igralna koncepta, ki sta, roko na srce, najbolj dolgočasna. Poznejši so boljši. Grafična podoba takisto šepa, saj je barvno sprana in sterilna. Morda s tem nakazuje, da je Tune namenjen le resnim igralcem, ki ne marajo za pisanost. A malo šminke ne bi škodilo. čeprav digitalno kupljivi špil na Englishcountrytune.com stane le desetaka. Oziroma pol manj, če si ga boste omislili na Applovi tablici ali telefonu.

70 *Možganski izzivi so Quattru priljubljen žanr, a ga špil nemarno zatre.*
Increpare Games



Že izbirnik ti da vedeti, da se ne ubadaš s povsem običajno igro. Sklopi se imenujejo ličinka, kit, sajenje – nakar uzreš kocke.

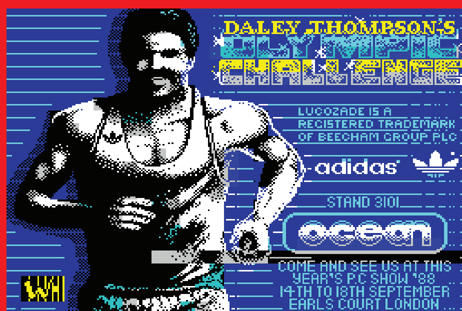


Velikih rumenih blokov – kitov – ne moreš potiskati neposredno. Se pa premaknejo, če se s svojim loparčkom dotakneš žarka, ki sije iz njih.



Dlje kot priplezaš, bolj se igralni načini mešajo. Vsakič imaš občutek, da sleherni blokira drugega. Zamotano do amena.

Olimpijsko uničevanje igratorjev





Nagibam se naprej v stolu z izrazom na frisu, ki bi pognal v beg hudo mravljico. Oči se mi solzijo in po desni dlani, ki se sunkovito premika, švigajo plameni žgoče bolečine. Čemu so mišice napete in kite kot jeklene žice, od kod napetost, ki išče sprostitve? Je Natalija Verboten končno posnela pornjak?! Nah, le v čast londonskim olimpijskim igram, ki so pred vrati, sem včital legende, ki so bile svojčas ultimativni testi zanesljivosti tipkovnic in joystickov. Dama in gospodje, zdravniška zbornica Slovenije predstavlja svoje najljubše tri: Daley Thompson's Decathlon, Supertest in Olympic Challenge!

ODPOVEDOVALA TIPKALA

Ocean pravzaprav ni storil ničesar drugega, kot da je Konamiju sunil koncept Track & Fielda z avtomatov in na dobljeno zalepil slaven fris. Daley Thompson je vrhunski britanski deseterobojec, ki je leta 1980 in 1984 osvojil zlati olimpijski kolajni, pa še evropsko ter svetovno medaljo v tej kolažni disciplini. Njegov obraz je **Decathlonu** (1984) pomagal do razpoznavnosti. V Sloveniji je bil špil priljubljen kot Miro Cerar, saj Track & Fielda ni poznal nihče.

Deset disciplin je bilo, tako kot v pravem deseteroboju, po pet na stran spectrumove kasete. Prva stran je vsebovala tek na 100 metrov, skok v daljavo, met krogle, skok v višino in tek na 400 metrov, druga pa 110 metrov z ovirami, met diska, skok ob palici, met kopja in švic na 1,5 kilometra. Športnika, ki so se mu udje premikali docela robotsko – to je danes fantastično smešno, zlasti če si prej skadil vaško trobilo –, si do najvišje hitrosti spravil s poživinjenim stiskanjem tipk za levo in desno oziroma drezanjem palice. S tipko ali gumbom za strel pa si vrgel kopje ali disk, skočil ter spustil palico na tla. Finta je bila v tem, da si dosegel idealnih 45 stopinj odklona, kar ni bilo lahko, ne pa tudi res težko. Bolj zajebano je bilo vzdrževati brzino, saj je točkovne rekorde, v čemer je bila vsa poanta, prinašalo le *fast-forwardno* drgnjenje. Tako, ki je roko spremenilo v krvav štrcelj. Bilo je vredno, kajti na šolskem dvorišču si bil s sto jurji pik car lazar, kar je trajalo do sedmega razreda, ko so te začele zanimati babe. Potem bi roko potreboval za kaj drugega, a je bilo prepozno. Šit, ne.

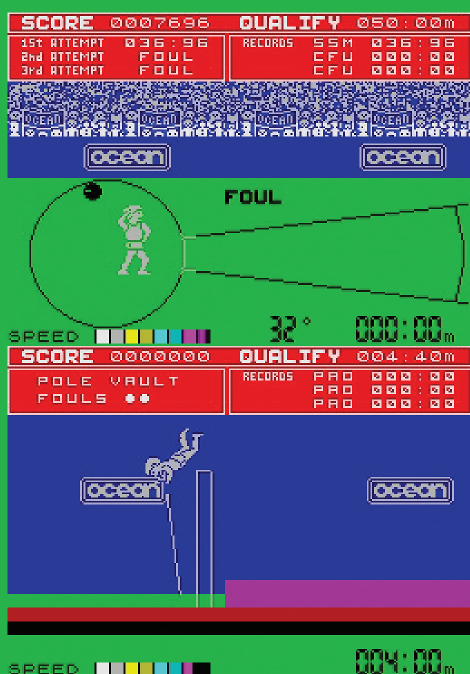
1985 je spod rok istega avtorskega dvojca, Owensa in Smitha, prišlo nadaljevanje **Supertest**, ki je Daleyja poslalo v fantazijske vode. Koncept je bil enak, toda atletiko so povečini domišljijsko zamenjali streljanje s pištolo, kolesarjenje, veslanje, skoki v vodo, vlečenje vrvi, enajstmetrovke, veleslalom in smučarski skoki. Supertest se mi je vedno zdel najboljši v seriji in ponovno igranje mi je to le potrdilo. Tudi zato, ker vse panoge niso zahtevale nore gonje kontrolerja – pištola je hotela natančnost, vlečenje vrvi pa ritem.

1988 so izdali še zadnji del serije, **Olympic Challenge**. A tako kot je bil Daley ves pofavlan in je v Seulu dosegel le četrto mesto, je bil špil slabši od predhodnic. Grafično je bil nadmočen, toda izbor atletskih disciplin je bil že obdelan, novi ustvarjalci pa so inovirali v tečnobi. Pred udejstvovanjem si moral nabrati energijo v treh monotonih miniigrah dviganja ročk in delanja počepov ter trebušnjakov, pred dogodki pa izbirati superge, pri čemer si bil za napačno odločitev kruto kaznovan. Že tako je bilo treba biti nadčloveški pri šopanju tipk, ki je znova vladalo, da si dosegel vsaj minimum.

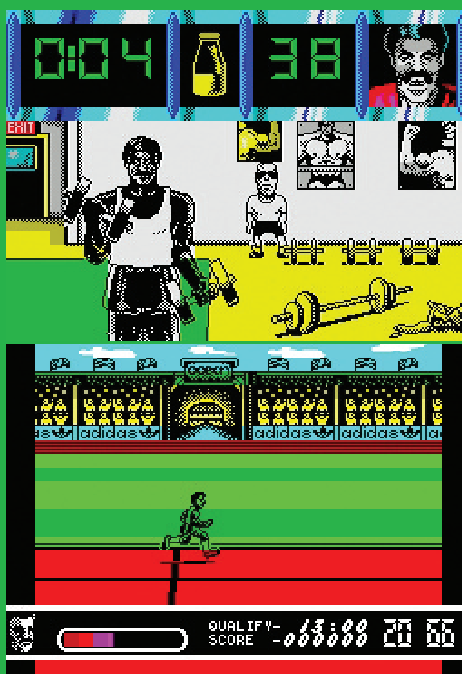
Škoda, da se je niz izpel na ta način, saj je njegovo mesto v zgodovini nezanemarljivo. Ker je Track & Field dolgo ostal na avtomatih, je bil Daley tisti, ki je koncept populariziral na hišnih mlinčkih in spodbudil posnemovalce, kot je bil Epyx s California Games. Nenavsezadnje prijeme Daleyja Thompsona rade uporabljajo današnje olimpijadnice, zaradi česar ima zagotovljen sedež v elektronskem panteonu. Ortopedi so mu pa itak že zdavnaj postavili spomenik.

Decahtlon in Supertest sta bila osembitniška izdelka, ki sta prišla na C64, ZX spectrum in amstrad CPC. Najboljši verziji se mi zdita spectrumovi, od Supertesta tista za 128K, ker ima dve disciplini več. Decathlon je na C64 neuživantsko težak, čeprav ima to prednost, da pri tekih podpira človeškega tekmeca. Na mavrici pa gre za striktno enoigralsko zadevo. Olympic Challenge so naredili še za amigo in atari ST, vendar se z njim ne gre ubadati nikjer. ***Sneti***

Ocean, 1984 do 1988 – spectrum, C64.



Discipline v Decathlonu (1984) so bile ukrojene po pravem deseteroboju, tipke pa si lahko redefiniral. Svetujem vse tri skupaj, recimo O in P za levo / desno ter I za akcijo. Najbolje je imeti digitalen stick.



Olympic Challenge (1988) je najlepši od trojice, igralno pa me ni prepričal. Če ga boš poganjal v emulatorju (moja izbira je ZXSpin), ga tako kot ostala dva zastonj najdeš na *Worldofspectrum.org*.



Revije so v tisti dobi objavljale rekorde v igrah in Supertest (1985) ni bil izjema. Kako smo bili ponosni, ko smo jih podrli! Zlasti ker so discipline, kot je bilo streljanje, terjale kar nekaj fines.



Spogledovanje z velikim platnom je bilo v krvi Boba in njegove žene Phyllis Jacob, ki sta leta 1985 osnovala firmo Cinemaware. Nakanila sta se vzdušje iz kina in televizije prenesti na računalnike ter se v ta namen zgledovati po filmskih klišejih. Tako so nastali It Came from the Desert, ukrojen po ZF-srhljivkah iz petdesetih ... Lords of the Rising Sun, kjer so bile zgled samurajske pelikule ... Wings, ki so temeljili na posnetem materialu iz prve svetovne vojne ... Sindbad and the Throne of Falcon, ki je bil elektronski Bagdadski tatič plus še ducat drugih romantičnih akcijad iz arabskih dežel ... ter King of Chicago z gangsterskim ozadjem. The Three Stooges pa so bili itak licenčni.
A igra, po kateri si je Cinemaware večina najbolj zapomnila, je bil njihov prvenec. Milostljive, uredite si pričeske in slecite hlačke, kajti reševat vas prihaja Branilec krone – samotarska mešanica potezne strategije in akcijade, ki si je drznila biti filmska, preden so se igre sploh zavedle, da se hočejo spariti s Hollywodom.

IŠČE SE RIHARD LEVJESRČNI

Srednjeveški vojaški tematiki primerno postaneš saški zaščitnik Anglije, ki jo napadejo Normani (Francozi). Najprvo izbereš enega od štirih nezgodovinskih likov s smešnimi imeni (Wilfreda Ivanhoejskega, Cedrica Rotherwoodskega, Wolfrica Divjega ali Geoffreyja Dolgomečnega). Razlikujejo se po ohlapnih statistika tipa vodstvo in mečevanje, ki so v nadaljevanju vse prej kot bistvene. Nato se ob moralni podpori Robina Hooda znajdeš v naključno izbranem gradu na karti Otoka. Ta je po zgledu namiznice Risk razdeljen na vnaprej določene regije, ki prinašajo neko količino zlatnikov, za katere kupuješ vojake, viteze in katapulte.
Recept je preprost: več ozemlja kot kontroliraš, več denarja dobiš ob začetku svoje poteze in večjo armado si kupiš. Potem se z njo premikaš med regijami in trebiš nasprotnike, da bi obvaroval očetnjavo pred žabarji. Spopad se odvije v obliki table, na kateri vidiš, koliko soldatov imaš ti in koliko sovražnik. Če ne gre dobro, lahko pobegneš, če si posebej korajžen, pa divje napadeš. Tega ne priporočam, ker nasrkaš.
Kot strateška igra je Defender boleče preprost. Ne moreš imeti več vojsk ali določati količkaj globokih taktik, marveč je praktično edino merilo številčnost. Izidi bitk se izračunavajo do neke mere naključno, ogledništva pa ni in računalnik se velikokrat obnaša jako nenavadno. Ne osvoji domala nobenega teritorija, a ko prideš pred njegov grad, naletiš na petkrat večjo armado od svoje. Tedaj jo lahko zgolj ucvreš ob obveznih visokih izgubah, od česar si nemara ne opomoreš. A ni panike, kajti tipična partija traja le kakih petnajst minut.

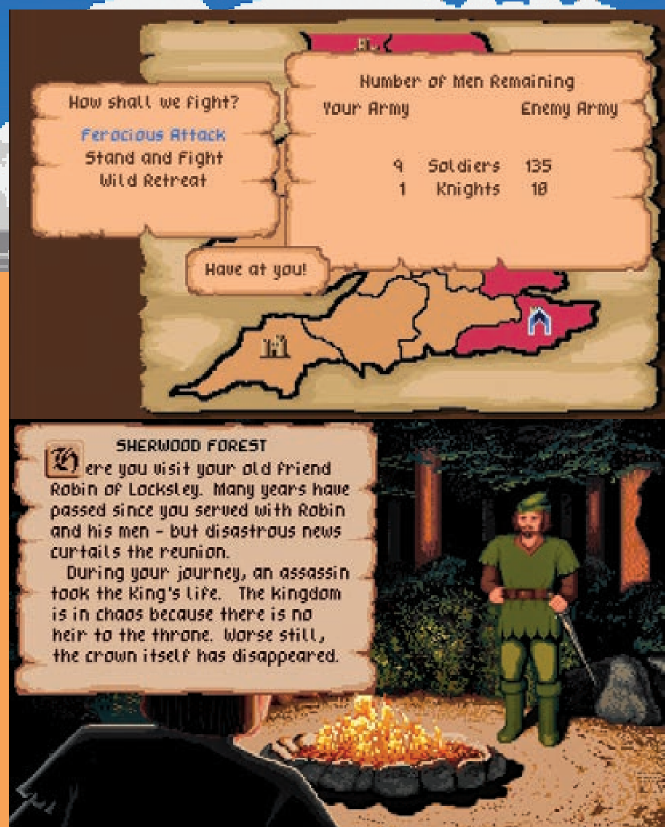
Klеč je v tem, da je premikanje figurice konjiča le del celostne izkušnje, ki je prijetna celo danes. Za leto 1986 fantastična, risankasta, barvita grafika z velikimi liki, mogočnimi gradovi in bujno naravo, kar spremlja orkestralna glasba, je na najlepši način predstavila amigine strojne zmogljivosti. Z obojim bogato strežejo obstranski dogodki, miniigre pred dobo miniiger. Nisi le general, temveč kot pravi junak obiskuješ s trobentači ozaljšane viteške turnirje, kjer skušaš iz prve osebe spraviti sovražnega konjenika na tla, s katapultom v pogledu od zadaj rušiš zidove utrdb, medtem ko se v daljavi kuha nevihta, in se za reševanje krepostnih saških dev mečuješ po temnih gradovih, kjer bakle na stene mečejo zlovešče sence. Če se ti uspe prebiti čez dvorišče in notranje prostore, kjer te nadlegujejo stražarji, osvobodiš hvaležno damo, ki se ti kasneje v prozornem negližeju preda, medtem ko vaju osvetljuje ogenj iz kamina. Ja, Cinemaware so skovali bogastvo iz klišejev.

SIMPL KOT FIŠ END ČIPS

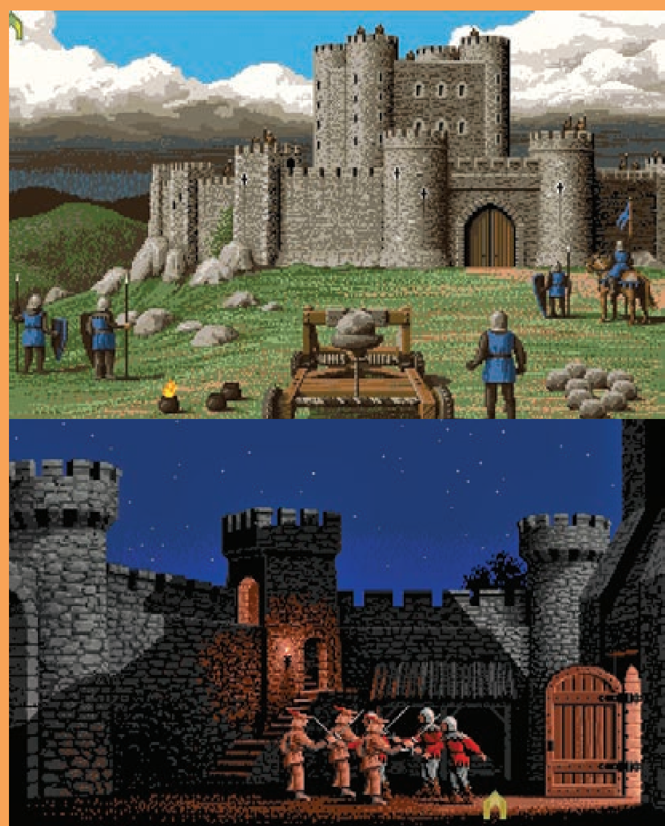
Drži, da je vsaka od teh plati tako enostavna, da jo prec dojame vsak. Defender navsezadnje ne uporablja tipkovnice, marveč vse opraviš z miško. Za sabljanje le klikotaš, saj je premikanje lika samodejno, katapult pa napenjaš z vlečenjem podganice navzdol. A ravno v tem je čar enega prvih težkokategornih špilov, ki je namenoma ciljal na manj spretne in izkušene ter se v tem izkazal za vizionarskega. Bob Jacob je izjavil: *"Radi bi se prikupili nedeljskemu in starejšemu igralcu. Ne delamo iger za otroke, marveč za starejše – naša tipična stranka je 32 let star moški, ki nima časa, da bi skušal premagati visoke ovire in se se ukvarjati s preučevanjem, kako kaj deluje. Zato je moč naše izdelke igrati, ne da bi sploh prebrali priročnik."* Hja, tako kot ti ga ni treba za ogled filma!

Defender of the Crown je najprej izšel za amigo in ta inačica ostaja najbolj znana ter grafično in zvočno najlepša. Res pa je, da imajo predelave nekaj več elementov, kot je animiran bojni ekran v tisti za PC in možnost lučanja ognjenih krogel pri obleganju v oni za atari ST. Amigo je presegla šele dosti kasnejša izpeljanka 'Digitally Remastered' za Windows, medtem ko se dvojke nihče ne spomni, ker je bila nedomiselna in sta jo videla samo CDTV in CD32. Puristi naj naložijo emulator, kot je WinUAE (če potrebuješ pomoč, piši na sneti@joker.si), ostali pa lahko na Shockwave.com brezplačno preizkusijo novo izvedenko Heroes Live Forever ali za bakšiš kupijo emulirano amigino inačico za ipad, iphone, in ipod touch. ***Sneti***

Cinemaware, 1986 – amiga, PC, ST, C64 ...



Robin ti zgodbo pripoveduje ob ognju, ki je bil šestinosemdesetega animiran tako prelestno, da smo amigaši primikali roke k zaslonu in se ob njem greli. Princ tatov ti občasno tudi pomaga, toda če so računalniški nasprotniki osvojili zadosti ozemelj, te to ne bo rešilo poraza.



Poleg strategiranja je Defender zaokroževalo še nekaj miniiger. Zgoraj je lučanje kamnov iz katapulta, spodaj sabljaško prebijanje po dvorišču do babe. Piratska verzija za PC slednjega ni omogočala, zato tega dela mnogi niso izkusili.

CINEMAWAROVA ZAPUŠČINA

Temelj Cinemawarovih iger, ki ga je večina nas v mladih letih spregledala, je bil genialen v svoji enostavnosti. Praktično vsak špil so oprli na klišejsko in zaradi tega takoj prepoznavno tematiko iz filmov ali s televizije. Tako kot je Defender of the Crown zacvetel na srednjeveškem mečevanju in plenjenju gradov, so tu našteti izdelki zasedli vsak svojo nišo. Tudi v tem gre iskati del uspeha podjetja Cinemaware, ki je bilo nekakšen BioWare poznih osemdesetih.

THE KING OF CHICAGO

1987 – amiga, PC

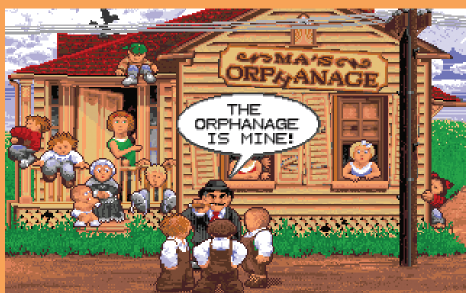


Na Čikaškega kralja imam ljube spomine, kajti to je bila poleg Xenona 2 tista igra, s katero sem z novokupljeno amigo najbolj sezuval obiskovalce svoje izbe.Ti so si lastili še osembitnike ali 286ke z jantarnimi monitorji. Ko so imenski napis ob glasbi iz tridesetih prerešetali streli iz gangsterske strojnice in se je na zaslonu prikazal elegantno oblečen mafijec z animiranim obrazom, so čeljusti udarjale ob tla. Cilj je bil postati mafijski veljak, kar si storil s pogovarjanjem, osvajanjem območij, ustrahovanjem in kockanjem. Pot se je vejila glede na odločitve, med ostalim pa si moral skrbeti za tečno babše. Akcijski deli so bili udejanjeni v obliki miniiger, kjer si metal bombe iz avta in streljal silhuete v oknih. Vse skupaj je trajalo kake pol ure, nakar si lahko štartal znova za drugačen konec. Botrovske krvavosti in kakovosti sicer ni bilo, kajti nisi se zbudil s konjsko glavo v postelji. A špil je bil vseeno kinematografičen in uživantski.

THE THREE STOOGES

1987 – amiga, PC, C64

Z Defenderjem, Čikagom, S.D.I. in Sindbadom je hiperproduktivni Cinemaware v enem letu zaslužil dovolj, da so si lahko ubodli prvo uradno licenco. To so bili trije bedački Moe, Curly in Larry, The Three Stooges, ki so navduševali ameriško občinstvo v črnobeli prvi polovici minulega stoletja. (Pri nas niso prišli do izraza, bolj smo čislali Chaplina in 'tadebelega pa tasuhega', Stana in Olia.) Obešenjaški je že uvod, kjer se trojček ponorčuje iz Branilca krone, in to Z DIGITALIZIRANIM GOVOROM – pecejaši so umrli od fovšije. Sledi risankava arkadna avantura, kjer skušajo naši lojzeti zaslužiti dovolj, da bi rešili lokalno sirotišnico. V ta namen v miniigernih sekvencah obmetavajo veljake s pitami, pomagajo v bolnišnici, tečejo po ulici, delajo štalo v bolnišnici in rešujejo stoogevske kvize. Vmes pa se obilno klofutajo in žokajo v oči, kot pritiče njihovim ČB-filmom. Škoda, da minic ni dosti, zato se začne igranje pretirano ponavljati.



LORDS OF THE RISING SUN

1989 – amiga, PC

Druga strateška igra iz Cinemawarove zakladnice je naprednejša od Defenderja. To ne pomeni, da so Lords posebej globoki, se je pa treba razporejanju enot in bojevanju ipak posvetiti bolj. Tematika je kajpak japonsko srednjeveška, ko si skušaš podjarmiti deželo kot zgodovinski general Minamoto no Yoshitsune ali Minamoto no Yoritomo. Kot mulc nisem imel pojma, da sta to pravi osebnosti, ampak sem le izbral enega in se leta 1180 lotil haranja po provincah. Te osvajaš po Riskovem principu, tako kot v Defenderju, vendar je ukazovanje enotam v obračunih neprimerno podrobnejše, saj ukažeš naskok mečevalcev in zasuvanje sovražnika s puščicami. Izven bojnega polja skrbiš za finance in najameš nindžo, ki skuša umoriti tvojega rivala, oziroma se s sabljo iz prve perspektive braniš pred njim, ko te skuša ubiti s šurikeni. Te našteto spomni na Shogun: Total War? Ne po naključju, kajti Creative Assembly so povedali, da so se navdihovali tudi pri Lords of the Rising Sun.



IT CAME FROM THE DESERT

1989 – amiga, PC

Še en uvod Z DIGITALIZIRANIM GOVOROM – prijatelj, ki je imel amstrad CPC, se je ob poslušanju začel fizično sliniti – nas je vpeljal v drugi najbolj znani Cinemawarov naslov. Ta se je naslonil na ZF-filme iz petdesetih let: meteor povzroči orjaške mravljince, ki ogrozijo pustinjsko ameriško mestece. Rednecki bežijo, babe kričijo, pipsa ni. Štala. Igrali smo iz prve perspektive, nelinearno obiskovali lokacije ter čvekali z ljudmi, da bi jih prepričali o nevarnosti. Za to smo imeli na razpolago le dva tedna. Niso umanjkale miniigre, kot sta bila streljanje s pištolo po krvoločnih titanskih mravljah in njih obmetavanje z bombami iz ptičje perspektive. Spet ni šlo za težkokategorno igro, a občutek je bil še bolj filmski kot v Defenderju, napetost otipljiva, zgodba pa najbolj dodelana v Cinemawarovih izdelkih dotlej, čeprav si ni upala biti metaforična. Leto kasneje je špil dobil nesamostojno razširitev Antheads: It Came from the Desert 2.



TV SPORTS: BASKETBALL

1990 – amiga, PC

Zdaj, ko imamo NBA 2K12, si je težko predstavljati, da smo kdaj uživali v čem tako preprostem, kot je TV Sports: Basketball. A takrat je domišljija poskrbela, da je bil športni spektakel tak kot na malih ekranih. Polna dvorana risankastih ljudi je šumela in vzklikala, dočim je predstavitev z animiranimi okvirji, napisi tipa LOS ANGELES VS CHICAGO in bližnjim posnetkom sodniškega meta oponašala televizijsko. Uradne licence lige NBA sicer ni bilo, zato so bile ekipe predstavljene le z imeni mest in so imele izmišljene igralce. Toda štela je igralnost, ki je bila silno na nivoju. Pod košema, kjer si akcijo gledal iz dvignjene kamere od zadaj (sredinski del je uporabljal stransko perspektivo), si košarkaša z žogo za podajo usmeril proti sotekmovalcu, čigar številka je postala večja, oziroma izvedel met, pri čemer si moral tipko spustiti v kar najbolj idealnem trenutku. Dinamična fizika je kajpak manjkala, a element sreče je bil vseeno prisoten. Kul proti umetni pameti, zakon proti živemu tekmecu.



WINGS

1990 – amiga

Predzadnja Cinemawarova igra, preden je firma šla na boben zaradi usihajoče prodaje in slabe ekonomske situacije, je bila cenjena amigina ekskluziva Wings. Otvoril jo je *epic fail* citat prvega letalca, Orvilla Wrighta: *"Mislila sva, da svetu dajeva izum, ki bo praktično onemogočil vojskovanje"*. Nakar sta se po nebu že zapodila rešetajoča dvokrilca v prvi svetovni. Hitro smo zlezli v usnjene hlače britanskega pilota, ki smo mu frpjsko dali točke v štiri lastnosti. Akcija se je dogajala v obliki izometričnih talnih mitraljiranj, bombardiranj z velike višine in prvoosebnega 3D-letenja. Tu je bila gladkost močno na udaru, saj se je vse skupaj premikalo grdo sunkovito. A nas ni preveč motilo, nemara tudi zato, ker so bili Wings prva in zadnja Cinemawarova titula, ki je štorijalno plat vzela resno. Mnogi prejšnji poskusi so bili sicer zgodbovno podprti, a so bili plehki, domala otročji. Krila pa so skozi pilotove dnevniške zapiske in komentarje ter sezname umrlih jezdecev oblakov telegrafirala grozote vojne.



COMMAND & CONQUER: TIBERIUM ALLIANCE

Electronic Arts hočejo svoje serije preobraziti v omrežene monstrume, ki bodo z lovkami dosegli vse igralne sisteme, od konzol do telefona. A raje bi videl, če Tiberium Alliances ne bi pomenil spletne komponente Command & Conquerja, četudi ima svoje svetle trenutke.
Gre za zastonjsko (free-to-play) strategijo v brskalniku, postavljeno v C&Cjev univerzum nekje za časa trojke, ki je enotam tu posodila podobo. Toda navdušenci vedite, da ima kaj malo zveze z obstoječimi realnočasovkami iz niza. Je namreč v osnovi mestograditeljski spletni naslov v slogu Traviana oziroma Lord of Ultima, s katerim si deli snovalce, studio EA Phenomic. To pomeni, da skozi brskalnik dostopamo do svojih vojaških baz na veliki, stalni nalinijski karti z okrog 10.000 igralci. Ko postavimo zgradbe, oplenimo nekaj utrdb in okno zapremo, se reči do našega prihodnjega obiska neodvisno odvijajo naprej. Pripovedi ni, igralni strani sta GDI in NOD, dežurni negativci pa so računalniška frakcija Forgotten.



● **Bojni pogled. Tvoje sile začno spodaj in se prebijajo naravnost proti vrhu, kjer čepijo mehke sočne stavbe sovražne baze. Na poti je obramba, ki se občasno lahko giblje tudi prečno, kar moraš upoštevati.**

Hakeljc pri takih igrah je blazno počasno dogajanje. Da dobiš sredstva za nadgradnjo stavbe ali tanka, čakaš kot črn. Kakopak pa so na voljo bližnjice v obliki plačljivih bonusov, ki neznosno čakanje skrajšajo. Pri tem gre Tiberium Alliances predaleč, saj vsebuje preveč surovin. Da je priložnosti za zapravljanje na vsakem oglu dovolj! Na srečo ti igra teh opcij ne sili pod nos kot špili na Facebooku, a sprenevedati se ne gre: tole je naslov 'pay-to-win'. Po drugi plati pa nastradajo tudi plačniki, ker bi za občutno prednost moral zmetati res ogromno soldov.
Ob tem bi morali biti še solidni igralci. Tiberium Alliances namreč prijetno preseneti z igralnostjo, saj je napadanje drugih baz štorija zase. Vsaka postojanka ima obrambno plast s samosvojo razporeditvijo vojaštva. Mi moramo napadalno silo razpostaviti po širini in globini tako, da se bodo naše enote po sistemu kamen-škarje-papir v potovanju skozi obrambo čim ustrezneje srečale s sovražnimi in jih premlatile. Tako dobimo sila zanimivo strateško ugankarico, ki bo v navezi z optimizacijo postavitve stavb v bazah navdušence nad številkami hitro zasvojila. Pravi špas se začne šele po nekaj mesecih, ko se izoblikujejo zavezništva cehov z do petdesetimi igralci in se udarijo v velikih medsebojnih vojnah. Cilj je namreč doseči sredino karte z najhudejšimi bazami Pozabljenih, tako da se gruče igralcev slejkoprej stepejo med seboj.
A tu trčimo ob težavo, ki tej igri zavda bolj kot plačevanje in zanemarjanje bogate C&Cjeve zgodbe: neuravnoteženost. Uspešne gilde z zmagami enostavno pridobijo preveč in prehitro pobegnejo naprej, zato je že mnogo pred koncem okrog šestmesečnih seans tekma skrčena na peščico. Zamerim tudi premajhne razlike med GDIjem in NODom, ki imata mnogo preveč podobne enote. Skratka, naslov, ki utegne pritegniti z zanimivim izzivom napadanja sovražnih baz, medtem ko zapravljati zanj v tem nezbalansiranem stanju nima smisla. ***Aggressor***

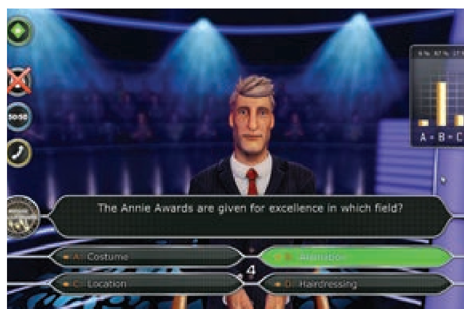


● **Strateški pogled. Baze v zelenem okviru so od zavezniške gilde, one v rdečem od sovražne. V rumenem polju so računalnikove postojanke, ki se nenehno rojevajo in jih vsak teden zrušiš kako stotnijo.**

Electronic Arts ● zastonj ... kao

WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE? SPECIAL EDITIONS

Za tako gromozanski in uspešen TV-kviz, ki so ga lokalizirali v več kot sto deželah, med drugim pri nas z Jonasom, je digitalna inačica Milijonarja sramotno omledna. To pač dobiš, če tako veliko licenco zaupaš pišmevuharjem, kot so nemški Deep Silver. Ker sem siten, sem šel preverjat, kdo jim je stvar naredil, in takoj mi je bilo vse jasno. Za podizvajalce so najeli britansko firmo Doublesix, ki ne zna udejanjiti enega samega spodobnega, kaj šele dobrega špila. Burn Zombie Burn, All Zombies Must Die in Top Gun so vsi zanikrni, Milijonar zgolj sledi trendu. Že res, da na Steamu, Xbox Livu in Playstation Networku stane le deset evrov, toda vreden ni niti pol toliko.
Razočaranje je že studijska scena. Zvočna podlaga je prava in vroča stola tudi. A v enega sede preklasta risankasta inačica britanskega voditelja Chrisa Tarranta, ki robotsko ponavlja pol ducata fraz, gibov in grimas, kot je dramatično vlečenje sape med zobmi. V drugi sedež riti ne parkira pravi lik, ki bi te predstavljal, marveč črna silhueta. Izbereš lahko zgolj eno od štirih moških in ženskih ikonic. Celostni vtis nikakor ni na nivoju, vključno z mirno publiko, ukročenimi lučmi in nikakršnim občutkom, da si v šovu na televiju. Zlasti ne v primerjavi z razgibanim Buzzom za PS3. Naslednji minus je način udejstvovanja. Na voljo je ena sama varianta, in sicer samoten človeček v stolu, ki zložno odgovarja. Ni parov, ki so pestrili TV-kviz, ni načina s časovnimi omejitvami, začetno razporejanje pojmov je brez pravega pomena, ker nihče ne izpade. Večigralstvo za do štiri je narejeno v najbolj enostavni mogoči, zaporedni obliki. Spletnega multiplayerja ni, kar je velika škoda, lokalni pa na peceju ne podpira ne tipkovnice, ne kontrolerjev. Treba si je podajati miško! Sveta pomagavka.
Svetla točka Milijonarja so vprašanja. V osnovnem paketu jih je kakih šeststo in kar traja, preden se začno ponavljati. Napaberkovana so z vsemogočih področij, od znanosti do popkulture, in za nekoga, ki ni dobro razgledan, hitro postanejo težka. Nekateri bodo ob tem jadikovali, meni je bilo kul. A po določenem številu partij se baza izčrpa. Tedaj lahko kupiš dodatne, tematske pakete pitalic, po katerih je ta e-inačica dobila ime Special Editions. Po tri evre stanejo film, šport, glasba, splošno znanje in nogomet, po pet apoenov pa hočejo za South Park in Star Trek. Vprašanja v njih so dobra in jih je po več sto, toda kakor hitro si jih privoščiš par, cena zraste na okrog dvajset evrov (komplet velja 30). Raje stegni zastonjsko slovensko verzijo s strani *Milijonar.ccpcreations.com.* ***Sneti***



● **Videz je že pravi, občutek pa niti ne. Dosti privlačnosti TV-kviza je šlo na rovaš voditelja, ki je tu preveč robotski. Taka je tudi raba pomoči klica prijatelju, je pa res, da bi jo težko udejanjili drugače.**

Deep Silver ● 10 EUR

KRATER

Da bo čas okrog Diabla 3 spet postregel z več akcijskimi frpjkami, smo pričakovali. Tudi neodvisnica Krater spada mednje, a je dovolj neodvisn(išk)a po videzu ter igranju, da pritegne. Dogaja se v postapokaliptični prihodnosti na Švedskem oziroma na tistem, kar je od dežele ostalo po jedrski katastrofi, 'untergangu'. Sredi Skandinavije je zazeval ogromen krater in zbudiš se na njegovih obronkih. Brezno je znano kot zajetna malha tehnologije izpred katastrofe in kdorkoli med lovci na zaklade, ki da kaj nase, je tu. Na primer tvoja trojica.



● **Nadeneš si lahko samo orožje in uporabne gizme, kot so ročne granate, zato je inventar nenavadno pust. Vsadki gredo pa nekam med drob.**

Spuščaš se torej po pobočjih proti središču s skrivnostnim jaškom, ki vodi v neslutene globočine, polne dragocene krame. Na poti srečaš vsakovrstni živelj, od naseljencev, ki dajejo kveste, do zverjadi in lopovov. Skoraj vsem je skupna hecna karikirana podoba krevsljajočih bitjec z gasmaskami, kot bi nori banditi iz Borderlandsov poselili ves svet. Tudi okolica se krepko razlikuje od Falloutove pustinje, saj se pote-

pamo po zaraščenih pobočjih in cvetočih mestecih. Pika na i pa je skandinavski pridih. Med tvojimi bojevniki, ki imajo naključno izbrana imena, se znajdejo Haraldi, Thornbjorni in Gustafssoni. Luštno sveže!
Upravljamo ne z enim, marveč z druščino treh junakov. Izbrati jih je moč izmed pripadnikov štirih poklicev in na ta način prilagajati veščine v skupini. Bruiser je denimo tank, slayer maha z nožiči, regulator strelja od daleč, medikus pa tala prvo pomoč. Njihovo napredovanje je samosvoje, saj z levelanjem v prvi vrsti odpiramo prostore za poljubne kibernetske vsadke in boosterje, ki povečajo sposobnosti. Kljub temu pa vse poklice pesti hudo pomanjkanje veščin. Začno z dvema, nakar lahko kupiš mutanta z dvema drugima in konec. Borba z divjaki, mutanti in banditi se zato začne hitro ponavljati. Z bruiserjem navlečeš nase gorje, regulator razmeče stune, medikus pozdravi rane ... To je to. Sovragi so preveč brezkrvni, šefi ne poznajo kakih hudih trikov, kvesti so zeh.

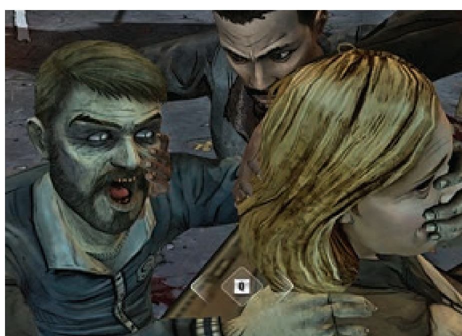


● Možje se sami postavijo v razpored glede na vlogo, z mehkimi člani zadaj. Le pri šefih včasih tanka ročno obrneš, da zverina kozla proč od soborcev.

Situacijo dodatno zamorijo čudne dizajnerske odločitve. Že na običajni težavnosti lahko liki, če jim težkih ran ne pozdravimo v mestu, umrejo za vekomaj. To je bilo sprva v sozvočju s prijemom, ki je vsakih pet stopenj zahteval zamenjavo vseh likov z novimi (??), zaradi česar se je bilo na junake itak nemogoče navezati. Na srečo so ga z obližem odstranili. Avtorjem gre priznati, da hitro trejo hrošče in glede na odziv pošteno spreminjajo mehaniko v igri. Toda po drugi plati Krater v takem stanju ne bi smel iziti. Vseeno ga spričo samosvojosti velja spremljati in si ga nemara omisliti čez nekaj tednov, ko ga poštimajo. 14 evrov, kolikor stane na Steamu, ni tako veliko. ***Aggressor***
Fatshark ● 14 EUR

THE WALKING DEAD EP. 2

Od druge epizode nove Telltalove serije, ki jo sceloma za 25 evrov kupiš na Steamu (posamezni deli niso naprodaj), sem pričakoval, da se bo otvorila bombastično. Kar ni čudno, saj je bila otvoritev (Joker 226) veliko pozitivno presenečenje. Po zanikrnem Jurskem parku je avtorska domišljija udejanjila vzdušno, privlačno, filmsko tretjesebno mešanico avanture in akcijade, ki je docela razumela stripovsko in televizijsko osnovo. Sicer nismo spremljali od tam znanih junakov, marveč novince, ki se trudijo preživeti v svetu, kjer trupla vstajajo in žrejo vse, na kar naletijo. Grafika pa ni bila realistična, marveč obrobljena stripovska, nad čemer so se nekateri žolčno pritoževali. A slog se je naposled izkazal za dobrega, dočim poanta ni bila toliko v klanju kot v tem, da smo dihali z življenjskimi, priljudnimi nastopajočimi. Zlasti z glavnim likom Leejem in njegovo malo varovanko



● Zombijad je vnovič srhljiva v svoji neuklonljivi volji do goltanja. Niso pa z njimi povezane tvoje odločitve, ki pripeljejo do vejitev v zgodbi.

Klementino. Skupaj z naključnimi kameradi sta preživela gozdno in mestno grozoto ter prišla do relativno mirnega pristana ... kjer se je nekako triurna igra pričakovano končala z viscem.
Druga epizoda se začne tri mesece kasneje, ko utaborjencem začenja zmanjkovati hrane in se morajo ozirati po okolici. Par fac je novih, večina pa je znanih od prej, pri čemer je nabor odvisen od tvojih odločitev v izvirniku. Če igra najde shranjeni položaj od prej, bo ohranila tiste like, ki si jih rešil, sicer jih bo izbrala naključno. Druščina kmalu odide na bližnjo kmetijo, kjer jih pričakajo nenavadno ustrežljivi gostoljubneži. Če se za fasado kaj skriva, boš videl po prav tako kakih treh uricah, ki se za razliko od Ep. 1 ne osredotočajo na Leeja in Klementinco.
Nedvomno bi lahko bila prva polovica izdelka bolj strnjena, kar je bržda posledica ovir pri razvoju, zaradi katerih so se Telltale celo opravičili ljubiteljem in napovedali, da bo pritok epizod odslej bolj reden. Tretjo pričakujemo avgusta. Prizorišča so majhna, ogledovanje vnaprej označenih vročih točk pa rutinsko in utrudljivo, saj se pri večini ne zgodi nič važnega. Tudi liki in odnosi med njimi bi se lahko bolj razvili.
A vztrajanje se izplača v drugi polovici, kjer drek prileti v ventilator. Grozljivost tu bistveno preseže prvenec, saj zanjo niso krivi grčeči sestradanci, marveč kvazinormalni ljudje. Mestoma mi je bilo ob bolnosti fizično slabo, naj je bila še tako predvidljiva. Brzinsko sosledje pogovorov, QTE-sekvenc in moralnih izbir, kjer dostikrat res nisem vedel, kaj bi storil (komu naj dam hrano, s kom naj potegnem, ko gre za nohte?), me je posrkalo vase, da se sploh nisem zavedal, kako primitiven je Episode 2 po čisti igralni plati. A čemu bi bentil nad tem, da gre po zgradbi za osovražen interaktivni film, če me pripravi k več razmišljanja in čutenja kot devetdeset odstotkov tako imenovanih 'pravih' iger? ***Sneti***
Telltale ● 25 EUR za vso sezono



● Nekateri pravijo, da je prava puščica v ramenu igre kup hroščev, a mi na računalniku niso zagrenili izkušnje. Morda sta slabše porihtani verziji za X360 in PS3, ki ju kupiš v njunih spletnih trgovinah.

intel inside CORE i3
intel inside CORE i5
intel inside CORE i7
Računalniki PCX z vgrajenimi Intel® Core™ procesorji druge in tretje generacije.
PCX computers
ljubezen na prvi klik

POMAGAČICE NALINIJSKIH HEROJEV

Aggressor razmiga prste na treh miškah, namenjenih zlasti igralcem masovnih frpjk.

Premagovanje zverin v mmorpgjih sloni na rabi velike količine urokov in veščin. Zaradi spletnega zamika si namreč večina studiev ne upa vpeljati globljega akcijskega boja, kakršen je na primer v Amalurju. Namesto tega te zaposlijo s klikanjem po nekaj ducatih različnih oblik kurjenja, zabadanja in zdravljenja. Posledica je, da imaš pred seboj zmešnjavo ikonic – moj Warcraftov zdravilski shaman je imel svojčas mrežo osemnajstih makrov le za celjenje ran. Zaradi tega ljubitelji žanra počasi mutirajo v hobotnice, da bi zmogli obvladati vse kombinacije. Te se začno pri tipkah s ciframi ter se nadaljujejo s skupki le-teh in shifta, alta ter ctrlja. Ob tem pa se moraš še premikati z WASD.

Zato so proizvajalci mišk začeli uvajati modele z večjim številom gumbov, ki bi prenesli več nalog na 'tamišjo' roko. Prva je bila Razerjeva naga (test v J213), ki je pokazala, da se potencial tu vsekakor skriva. Zdaj imamo pred seboj njeno naslednico nago hex, Logitechovo rešitev G600 in Mad Catzovo M.M.O. 7 iz serije cyborgov.

Je na teh miših kaj pametnega?

Že naga je pokazala, da dodatni gumbi za goreče igralce masovnih naslovov niso le marketinški konstrukt. Ko se sredi šefovskega spopada ne zapleteš in na tipkovnici udariš napačne kombinacije, marveč nalogo elegantno opraviš z glodalcem, veš, da nakup ni bil zaman. Še bolj se prednost pozna pri boju med ljudmi, ki je bolj nepredvidljiv in zahteva več gibanja, ki je vselej v napoto rabi urokov. Tam so take miške neprecenljive. Pa ne le mmorpgji, kajti izkoristiti jih zna katerakoli igra ali program, ki se močneje naslanja na tipkovne bližnjice, recimo Photoshop, 3ds Max in načrtovalska orodja. Večino pritiskal lahko prilagodiš za poljubni ukaz s tipkovnice, tovrstno nastavljanje pa je stvar osnovnega gonilnika in ne namenskih programov za spajanje z igrami. Vse te miši poznajo snemanje profilov s spleta za bolj priljubljene naslove, toda njihova razporeditev komand se ne more kosati s tisto, ki si jo ročno prilagodiš sam.

Popisana trojica predstavlja drugo generacijo mmorpgjskih mišk in vse izvirni nagin recept nadgradijo po svoje. Naga hex z udobnejšim razporedom pritiskal, G600 z dvigalko, M.M.O. 7 pa z nastavljivostjo in malim joystickom. Poleg tega se vse potrudijo s signalno osvetljavo, ki ne le olajša orientacijo v temni sobi, marveč ti na primer pove, kdaj imaš pritisnjen shift in kateri od profilov je izbran.

Katero od naštetih kupiti, najprej povprašaj svojo dlan. Pri teh miškah je zaradi samosvojih oblik in pomembnosti natančnega dosega s palcem še toliko važneje, da se karseda prilegajo tvoji roki. Naga hex je tudi za one brez gozdarske roke preveč miniaturna, medtem ko desnejši uhelj na G600 terja privajanje in improvizacijo. Še vedno pa gre pri Logiju zaradi boljše oblike za miš, ki jo postavljam pred nago. M.M.O. 7 je od vseh treh najbolj funkcionalna, a s ceno 110 evrov sega proti elitnim frajerskim mišim, kot je mamba. Desetak ali dva manj bi bila primernejša cena zanjo. No, kdor ima denar, bo s kiborgom dobil zanesljivo in uporabno miš, smrdljivi nočni vilini pa bodo še bolj cvilili, ko jih bo orkovska sekira po buči.

Razer naga hex

Razerjeva naga je pred leti začela z idejo masovnim igram namenjene miši in se je od sorodnic ločila po kar ducatu gumbov na levem boku. Večina ljudi jih je zmogla s palcem doseči devet ali še manj, a to je bilo še vedno občutno več kot prej. Jasno pa je bilo, da bo Razer postavitev pritiskal prilagajal, in naga hex je naslednji predlog.

Nova miš je skoraj docela enaka izvirni nagi. Gre za ožičeno lasersko napravo s tipalom ločljivosti do 5600 dpi. A bočnih gumbov je le še pol toliko in so razpostavljeni v obliki šestkotnika, medtem ko je v njihovi sredini blazinica za počivanje palca, da lahko z njim miš premikamo. Zamisel je odlična in čeprav je tipk manj, so dosegljive vse in palec se ob klikanju manj napenja. Na splošno imaš občutek, da inženirji niso žrtvovali surove funkcionalnosti.

Žal pa so s predhodnice prenesli večino hib. Naga je trpela za premehkim pritiskanjem in s hekso je podobno. Poleg omenjenega zavda uborna velikost, saj gre za eno najmanjših igralskih mišk in bo v večjih dlaneh dobesedno izginila. Najbolj pesti majhna širina v predelu uhljev, zaradi katere so prsti tam nagneteni. Kočljiv je tudi desni bok z naslonom za mezinec, zato je treba nago hex pred nakupom obvezno preizkusiti. V splošnem to itak velja za vse miške!

Gizmo nima vdelanega pomnilnika, saj so profili z nastavitvami v Razerjevem oblaku Synapse 2.0. Programje zanj je treba za dostop do naprednejših funkcij inštalirati – pozna verziji za Okna in OS X, ne pa tudi za Linux. Vmesnik je razerjevsko zmogljiv, z vsemi snemanji makrov in kombinacij ter pedantnim nastavljanjem občutljivosti laserja. Naga hex stane 80 evrov, kar je za tako miš na zgornji meji spodobnosti.

Logitech G600

G600 je na prvi pogled z leve strani videti kot nagin izgubljeni brat. Logijeva zamisel skorajda skopira izvirni kačonov bok z dvanajstimi gumbi v enaki postavitvi tri krat štiri. Spričo tega so podobne dobre in slabe plati, saj lahko udobno in zanesljivo dosežeš le od šest do devet pritiskal. So pa kvalitetna, z ravno pravšnjo trdoto, da se ne vdajo pod nehotenim žokom.

Vendarle G600 ni čista kopija razerja. Predvsem je mnogo večja in širša, zato lepo sede v dlan. Njena glavna kaprica je tretji uhelj desno od običajne desne tipke. Privzeto je v vlogi dvigalke (shift), ki podvoji število možnih ukazov, podobno kot pri miški kone+. A hkrati ta gumb rahlo zakomplicira rabo. Zelo mehek je in ko ga ne uporabljaš, moraš mezinec za oporo pomakniti močno na desni bok, kjer je zanj gumirana površina, kar bo za nekatere roke neudobno. K sreči je moč desni klik nadeti čisto desnemu gumbu, kar se obnese bolje. In smo zopet pri tem, da tudi G600 pred nakupom nujno vzemite v roko za testno drajsanje!

Prav tako sta zelo mehka glavna uhlja. Kolešček je moč pritiskati vstran, ne pozna pa Logitechovega hyperscrolla. Naprava ima vdelan pomnilnik z do tremi profili za shranjevanje ukazov, pri čemer ne uporablja programja SetPoint, marveč 'Gaming Software'. Z njim je moč ločljivost laserja nastaviti do galaktičnih 8200 pik na palec, kar puščico v enem sunku pošlje iz Kopra v Lendavo. Gaming Software nadzira tudi odtenek in utripanje ledic, ki ždijo pod stranskimi gumbi.

Miš je ožičena, s 133 grami za piko lažja od nage hex in takisto nima uteži. Omeniti velja še, da ima drsnike z visokim koeficientom trenja, zato je treba biti pazljiv pri podlagah. Bolje se počuti na platnenih in trdih kot plastičnih drsalnicah, medtem ko gole mize sploh ne mara. Stane 80 evrov.





Igranje mmorpgjev s klikanjem po ikonah za resne podvige ne vžge. V kaotičnih bojih ni časa za potovanje s kurzorjem po veščinah. Za nameček je vmesnik nastlan in morajo biti ikone majhne, da karkoli vidiš. Zato so tipkovne bližnjice ključne in te miši so z zajetno bero gumbov napravljene nalašč zanje.

Cyborg M.M.O. 7

Iz kiborškega repertoarja že poznamo podgane R.A.T., katerih obširen test je v številki 210. M.M.O. 7 kljub izgubi te kratice sodi v isto družino, saj gre v grobem za ožičeni R.A.T. 7 s prišvasanimi gumbi za igre MMO. A podviga niso izvedli polovičarsko in M.M.O. 7 ima več zanimivih zamisli.

Levi bok ima štiri navadne gumbe, med katerimi pa je majhen joystick s funkcijo petih pritiskal – v štiri smeri ter navznoter. Izdelan je kvalitetno in je zaradi nastavljivega levega boka dobro dosegljiv. Posrečena ideja. Poleg omenjenih je na naslonu za palec še en gumb, ki pa ga težko pritisneš. Na nasprotnem boku ima kiborg dvigalko, ki je takisto ni lahko zadeti, a vsaj ni v napoto kot pri G600. Najbolj nenavadna pa sta takozvana button-locka sredi uhljev ob koleščku. Če ju sprožiš, zakleneš uhlja na pritisnjeni status. Uporabno za naprednejše gibanje z miško v igrah, medtem ko bodo bolj nedeljski igralci veseli, da ju je težko rukniti pomotoma. Ponudbo zaokrožajo samosvoj prečno vrtljivi kolešček, gumb za menjavo med profili in še en za nastavljanje dpija, ki pa pozna le eno smer.

Razen tega je tale sedmica P.O.D.G.A.N.A. kot vse druge. Značilna transformerska podoba skriva brezkompromisno robustnost. Uhlji, gumbi in kolešček imajo slišno, zanesljivo klikanje, medtem ko je moč naslon za dlan prilagajati po dolžini, levo stran pa tako po dolžini kot naklonu. Desni bok se da zamenjati za takega z naslonom za mezinec. Miš je zaradi kovinskega podnožja masivna in ima dodatne uteži, a ni primerna za vsako dlan. Rati so razmeroma nizke in široke oblike, na katero se je treba navaditi. Šlatanje pred nakupom je nujno. Laser je še vedno Philipsov twin-eye s 6400 dpi, ki zna ob dviganju rahlo preskakovati. Naprava nima pomnilnika in tudi zato je njena cena 110 evrov hudimano visoka.











Na voljo v vseh bolje založenih trgovinah.







Oblaki so se konkretno spustili nad računalništvo. A tokrat ne prinašajo grmenja in toče, marveč konkretne koristi, od pisarniških aplikacij do hrambe podatkov. Quattro razkrije, čemu naj bi jih Jokerjev čitavec uporabljal.

NEBEŠKE OMARICE

Oblačne storitve niso novost. Uporabljamo jih že več let, le da smo temu prej rekli spletne aplikacije. Dober primer je Gmail, ki ga pozna in rabi skorajda vsak od nas – elektronska pošta, do katere lahko dostopaš kadarkoli in s katerokoli napravo. Vsa sporočila so ti vedno na voljo, prav tako so tam spravljeni kontakti in koledar tvojega telefona.

Shrambe v oblaku (cloud) so nadgradnja tega in omogočajo enak dostop do drugih vsebin – slik, videoposnetkov, elektronskih knjig, službenih dokumentov. In programov za urejanje naštetega. Hkrati imaš na razpolago možnost, da jih ponudiš na vpogled ali v obdelavo komurkoli.

To je torej računalništvo v oblaku: izkoriščanje gigabajtov in gigahercev v oddaljenih mašinah. Ena od vizij prihodnosti pravi, da bomo sčasoma kupovali le še tako imenovane tanke odjemalce, ves softver in podatke pa bomo imeli na spletnih strežnikih, kjer se bo izvajalo vse procesiranje. Na tak način deluje celo par servisov za igre, med katerimi je najbolj znan OnLive.

Obotavljiva megla

Čeprav po družabnih omrežjih radi širimo neumnosti, je do oblakov marsikdo nezaupljiv oziroma mu ne pridejo na misel. Kako slikico že naložimo na Shrani.si, Imgur ali Picaso, sandokansko vsebino smo morda za deljenje z drugimi kdaj počili na Rapidshare ali Megaupload in adresar je laže urejati v Gmailu kot na telefonu. To pa je nekako vse.

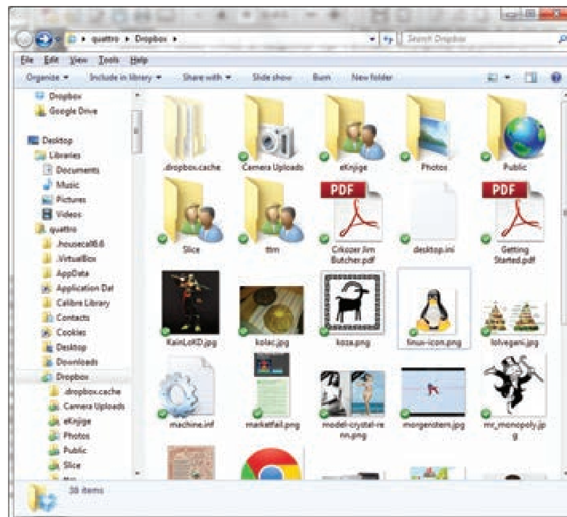
Redki so pred androidnimi telefoni uporabljali servise, ki so na spletu hranili telefonske kontakte ali sinhronizirali podatke med različnimi napravami (SugarSync to počne že od leta 2004). Šlo je za precej nišne zadeve, usmerjene v poslovne uporabnike, oziroma za dodatne storitve, ki so jih firme ponujale kupcem svojih naprav. Če si kupil della, si recimo dobil dva gigabajta prostora na njihovem servisu Datasafe.

Ko je pred štirimi leti štartal Dropbox, ki se je oglaševal kot 'tvoja spletna varnostna kopija', smo navdušenci pograbili priložnost. Nakar sem na zadevo vsaj jaz kar malo pozabil. Delitev z drugimi oziroma med domačim in službenim računalnikom je zadovoljivo potekala z USB-ključki, pošiljanjem po elektronski pošti ali neposrednimi sporočilniki, poleg tega je bil zastonjski prostor pičlo odmerjen. Nakar je napočila doba dodatnih internetno povezanih napravic, na čelu s sodobnimi telefoni, ki jih ves čas vlačimo s sabo. Vse pogosteje se je pokazala potreba, da več ljudi dostopa do iste reči ali jo dopolnjuje. In najbolj fino bi bilo, če bi vse bilo na razpolago od povsod, popravki pa bi se samodejno sinhronizirali vsem. Glej ga, zlomka, Dropbox je ponujal točno to. In še kaj za povrh.

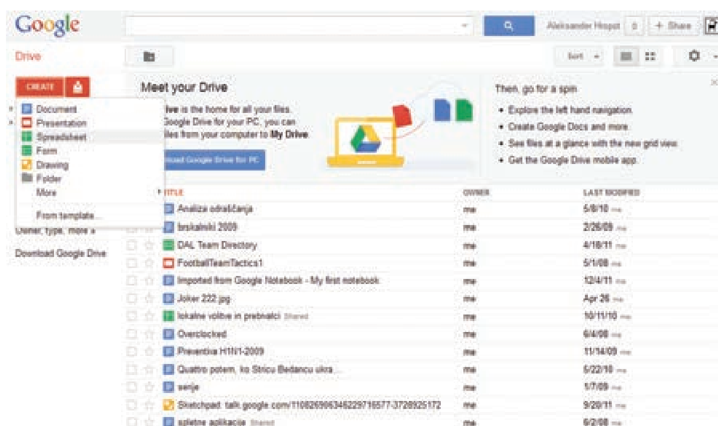
Inventar, dostopen povsod

Sodobna internetna špajza, kot je Dropbox, ti tipično ponudi nekaj gigabajtov prostora na strežniku, kamor ročno ali samodejno nalagaš poljubne datoteke. Zraven običajno pride programček, ki ustvari mapo in skrbi, da je njena vsebina vedno enaka spletni različici. Vse, kar moraš napraviti, je povleči datoteko vanjo ali shraniti spremembe. Če jo pobrišeš, izgine tudi s spleta. V resnici torej ne gre za varnostno, marveč za zrcalno kopijo (mirror).

Če bi rad delil vsebino še s kom, mu nastaviš pravice bralnega ali polnega dostopa in mu pošlješ povezavo. Če se ti je zameril, mu jih enako preprosto odvzameš.




Vsak od naštetih servisov ti na lokalnem disku napravi mapo, v katero se ob zagonu vsebina samodejno zrcali. Kljukice pomenijo, da je bila sinhronizacija uspešna. V spletni aplikaciji lahko tudi nastaviš, katere mape naj se kopirajo. A pozor: brisanje na eni ali drugi strani dokument zbriše povsod! To ni backup!



Če je Dropbox usmerjen zgolj v datotečno izmenjavo, je Googlov Drive bolj dodatek k Docs, Zato se osredotoča na skupno rabo dokumentov, sledenje spremembam in podobno. Podpira celo optično prepoznavo besedila.



Enako pisarniško je usmerjen Skydrive, kjer ti Microsoft povsem brezplačno nakloni spletni Office. Možnost urejanja dokumentov ne pozna naprednih funkcij, a deluje povsod in z vsake naprave, kar je dober razlog za uporabo.

Na drugem računalniku oddeskaš do spletne strani in se prijaviš, pa so ti podatki spet na voljo. Bi jih imel na mobilnem telefonu ali tablici? Na voljo je aplikacija, ki poskrbi tako za nalaganje kot doljemanje. Vse to je običajno zastonj. Če ti je prostora premalo, ga v zameno za mesečno naročnino dobiš več.

A danes je Dropbox le eden od kupa servisov, ki ponujajo hrambo, sinhronizacijo in delitev podatkov v oblaku. Veliko jih je sicer še zmerom usmerjena v poslovne uporabnike ali lastne stranke. Ker pa je Apple lani predstavil iCloud, lastno oblačno storitev, v katero zrcališ in deliš vse živo med iNapravami in macom, so se zmigali še drugi veliki igralci.

Microsoft je pričel glasneje oglaševati svoj slikovni in shranjevalni servis Skydrive, ki obstaja že pet let, a ga je pri nas poznalo malo ljudi in uporabljalo še manj. Pa je dostopen, če le imaš Windows Live ID. Poleg diskovnega prostora nudi še spletne različice programov zbirke Office, s katerimi lahko svoje dokumente pošteno urejaš. Če si lastiš Office 2010, pa zna dokumente sinhronizirati med namizno in spletno različico. To je dobrodošel nucnik, če na terenu ugotoviš, da si doma pozabil pomemben zapis. Konec aprila je na vlak skočil Google s storitvijo, imenovano preprosto Drive. Gre za razširitev njihove pisarniške aplikacije Docs z vmesnikom, ki omogoča nalaganje ter preslikavo z lokalnega računala in mobilne naprave.

Ponudniki seveda dajejo poudarek na mobilniško rabo, saj vsi vidijo prihodnost prav v prenosnih odjemalcih, ki so vseskozi na liniji. Poleg tega so ti servisi tudi dobra varnostna kopija za mobilniške fotke.



Najmočnejši razlog za uporabo oblakovnih servisov na mobilniku je samodejno nalaganje v splet. Nič več iskanja kabla USB! Skydriva na Androidu uradno sicer ni, a obstajajo garažne aplikacije.

Zaenkrat imamo sicer še vedno raje robo spravljeno lokalno, a zelo kmalu bo pisanje in shranjevanje recimo Wordovih tekstov v oblaku povsem vsakdanje. Klasičnega Worda sicer še lep čas ne bo nadomestilo, le dopolnilo ga bo. Enako velja za fotoalbume in še marsikaj. Očitno nam je bilo treba vse skupaj le zapakirati nanovo, da smo dojeli, kako se stvarem streže. Applov Icloud je fantastična rešitev, če si čistokrven jabolčnik. Ker je podprt v sistemu, lahko med jabolčnimi onegaji deliš praktično vse, od pošte, koledarja, slik in muzike do dokumentov in celo zavihkov v Safariju. Aplikacijo, ki si jo kupil na iphonu, boš uzrl na ipadovem zaslonu. Posneta fotka se bo samodejno naložila v Photostream in tam ostala trideset dni. Nadaljevanko, ki si si jo na poti domov zavrtel na tablici, bo Apple TV na velikem zaslonu predvajal točno od tam, kjer si jo nehal gledati. Brezšivnost je zapovedana.

Toda če MacOS nadomestiš z Windows, je pesem malo manj židana. Saj zvečine deluje, a ves čas imaš občutek, kot da si v srečno družino vtaknil vsiljivca. Ne moreš nalagati dokumentov, če početja prej nisi aktiviral na jabolku, podprti so le določeni tipi datotek, ki jih nalagaš izključno s spletnim vmesnikom, in podobno. Applova želja po monokulturi je boleče očitna. Tako Microsoft kot Google ti dajeta precej bolj proste roke, četudi na račun malo manjše udobnosti.

Ključavnica na skrinji

Vsakogar zanima, kako varni so njegovi podatki v spletni skrinji. V prvi vrsti je zanje odgovoren sam, zato je na mestu pazljivost pri dodajanju pravic. Takisto nikoli ne moreš biti prepričan, da določena storitev ne bo šla rakom žvižgat in hkrati z njo vsa tvoja nabirka. Na to nimaš vpliva, toda veliko ime, ki stoji za storitvijo, ponavadi nudi nek nivo zaupanja. A ne vedno. Microsoft je pred leti lepo zafrknil vse, ki so kupovali glasbo z njihovo zaščito PlaysForSure, ki jo je vrgel v smeti s prihodom predvajalnika zune.

Tako muhavost velja upoštevati ob misli na varovanje zasebnosti. Teoretiki zarot so itak prepričani, da korporacije rade vtikajo vnos v podatke, ki jim jih zaupamo, ali jih celo dajejo na ogled vladam, tajnim službam in hollywoodskim odvetnikom, ki iščejo priložnost, da začopatijo grde pirate. Takisto se zna najti kak neodgovoren delavec, ki gre brskat po diskih za nagimi slikami. Zavedati se je pač treba, da dajanje informacij v hrambo nekomu predstavlja tveganje.



Sprva deluje ponudba iClouda dokaj uborno. Vendar njegova prednost ni v široki paleti možnosti, ki bi bile na voljo (polovico tega zna narediti že samo Gmail), marveč v do kraja spolirani izvedbi. Iphone, ipad in mac so le različna okna do istih vsebin, sleherna sprememba pa se takoj pozna na vseh napravah.

Je pa podjetjem v interesu, da našega zaupanja ne zlorabijo. Eni to podkrepijo s šifriranjem v varnimi predali, zopet v zameno za plačilo. Obenem to ne pomeni, da se do drugih ničel in enic a priori obnašajo neodgovorno. Posebej ker hranijo ostale naše podatke: aplikacije, glasbo, videovsebine, za katere nam ob nakupu Apple (edini tudi pri nas), Amazon in Google poleg fizične kopije samodejno omogočijo zastonjski domek v oblaku. Temu primerno si ne morejo privoščiti, da bi množica zaradi kršitev zasebnosti in morebitne kraje podatkov odšla h konkurentu, in bodo napravili vse, da se bomo v njihovem neprestanem dotoku informacij počutili udobno. Predvsem pa varno.

	zastonjski plac	večja shramba na leto
Dropbox	2 GB*	80 EUR / 50 GB
Skydrive	7 GB	19 EUR / 50 GB
Drive	5 + 1 GB**	48 EUR / 100 GB
Icloud	5 GB	80 EUR / 50 GB

* za vsakega povabljenega prijatelja dobiš dodatnih 512 MB.
** slike Google praviloma shranjuje v Picaso in jim je namenjen ločen gigabajt, deset njih pa še Gmailu.



Prihaja NFC: fočkanje z mobilnikom

Vse večkrat se v specifikacijah mobilnikov pojavlja kratica NFC. Na slovenskih tleh ta tehnologija oziroma standard, ki so ga leta 2004 dorekli Nokia, Sony in Philips, še nima veljave. Temu primerno je nepoznana. A za postavko se skriva veliko vsakdanjih uporabnosti, ki bodo žepno ploščico kmalu naredile še bolj vsemogočno. LordFebo jasnovidno razloži, kaj te tri črke pomenijo in kaj prinašajo.

Bolj osveščeni vedo, da NFC pomeni Near Field Communication in da je to tehnologija, s katero se pofočkaš ali identificiraš zgolj s približanjem telefona. Čeprav se kratica najbolj pogosto omenja v navezi s plačevanjem, je korist mnogo širša. Kaj vse je moč početi, pove dejstvo, da bolj primitivne oblike NFCja nucamo že dlje časa. Tehnikalija namreč temelji na uveljavljeni radijski prepoznavnosti, bolj znani pod kratico RFID – Radio-Frequency Identification. Gre za enostavno navezo čipa in elektromagnetnega navitja, ki v osnovi niti ne potrebuje napajanja. Elektrone za posredovanje informacij mu da magnetno polje, ki ga ustvari aktivni oddajnik oziroma bralnik, in tok je dovolj močan, da zadevica ume s šibko jakostjo oddati nekaj malega podatkov.

Ljubljanska avtobusna vozovnica Urbana je, posplošeno rečeno, neke vrste NFC. Enako kartice, ki odpirajo duri v poslovnih objektih. Ter tiste, s katerimi se zaposleni 'štempljajo'. NFC je tudi v nekaterih igračah, od katerih mi na pamet padejo pred časom opisane figurice Skylanders. Na podoben princip je delovalo cestninjenje ABC, z dotičnimi čipi opremljajo rejno živino in divje živali, tako so zapisani podatki v biometričnih potnih listih in še bi lahko našteval. Čeprav je patent RFID iz leta 1983, so prve poskuse nenapajanih navitij, ki so oživela ob ustreznem signalu, izdelali Sovjeti za potrebe prisluškovanja med hladno vojno. NFC je seveda bolj napreden od pasivnih tuljav. Poleg enosmernega potrjevanja oziroma identifikacije omogoča dvostransko komuniciranje med dvema aktivnima napravama in celo prenos podatkov.

Za tanjši tošl in pofočke

Plačilne kartice bodo z uveljavitvijo NFCja postale staromodne, saj jih bo lahko v celoti nadomestil mobilnik z ustreznim softverom. Prav tako ostale kartice, torej tisti nepregledni kup trgovinskih, klubskih in ugodnostnih plastik, kakršnih ima polno denarnico vsak sodobni nakupovalec. Nova tehnikalija v eni potezi odpusti to neekološko in nepraktično navlako. Vse, kar je potrebno, je hiter prislon telefona ob bralnik. NFC-potrošništvo se tu ne ustavi, marveč zaobjame kupone, vstopnice za razstave in predstave ter vlakovne, avtobusne in celo letalske vozovnice. Dobršen del tega že omogoča Google Wallet, ki hrani plačilne, članske in vstopne kartice. Veliko bank, letališč, železnic in kulturnih ustanov prav tako preizkuša svežo tehnologijo.



Google Wallet je oblačna denarnica, ki deluje tako prek PCja za spletno kupovanje kot z NFC-mobilnikom. Servis je štartal v ZDA, ob olimpijskih igrah prihaja v Veliko Britanijo, k nam pa ve bogve.



Sony je nove xperie opremil z NFC-žetončki, ki jih sprogramiramo in postavimo v različna okolja, telefon pa se ob dotiku ustrezno prenastavi. V spalnici denimo izklopi zvonjenje in naštima budilko.



Tiste kvadratno-črtne kode (RF) na oglasih se med uporabniki niso baš prijele, saj zahtevajo preveč ubadanja. NFC-tagi bodo to poenostavili, saj zahtevajo le približanje mobilnika, nič drugega.



Tokijska Suica in londonski Oyster, sistema mestnega prometa, že delujeta s telefonskim potrjevanjem. Prav tako je moč v nekaterih mestih na tak način najeti bicikl. Nekoč bo taka tudi Urbana!



Kmalu bomo za izmenjevanje podatkov trkali s telefoni. NFCjev prenos je nekaj deset kilobajtov na sekundo, kar je v redu za kratke nize ničel in enic. Pri večjih količinah pa NFC vklopi hitrejši wi-fi direct.

Posebno področje NFCja so tako imenovani NFC-tagi. To so prej omenjeni pasivni, nenapajani RFID-čipi v obliki majhne, nekaj deset centov vredne nalepke. Možnosti njihove rabe so brezmejne, predvsem pa jih bo zagrabila oglaševalska industrija. Filmski plakat bo recimo opremljen s tako etiketo in prislon mobilnika ob njo bo samodejno zasukal napovednik. Neka druga reklama bo odprla spletno stran ali sprožila aplikacijo. Ko boš prišel v lokal, te bo podrg mobilnika po označbi na šanku samodejno check-inal v socialno omrežje in poslal povabilo na pir. Ko boš mehkih nog odhajal, pa bo za klic taksija prav tako potreben le dotik reklamne nalepke. V muzejih bodo tagi postregli z dodatnimi informacijami o artefaktih. Na tak način boš lajkal reči in konec koncev naročal hrano z jedilnega lista robotske restavracije. Veliko naštetega je že možno in sicer s črtnimi oziroma QR-kodami, vendar je kritična razlika, ali moraš telefon odkleniti, najti in zagnati program ter vzorec poskenirati ali pa z zaklenjeno napravo le tapkneš po označbi.
V reportaži s sejma CES sem recimo omenil pametne hladilnike, ki vedo, kaj hranijo, samodejno izpolnjujejo nakupovalni seznam in opozarjajo na živila pred iztekom roka trajanja. Zamisel, ki je zaenkrat bolj v idejni fazi, takisto temelji na teh nalepkah na izdelkih, dasiravno le-te ipak niso tako neznatno poceni, da bi bil lahko z njimi opremljen vsak jogurt. Bodo pa te oznake na trgovskih policah in dotik s telefonom bo razkril deklaracijo, alergene in bržda marketinške prijeme, recimo katera omaka bi najbolj pasala k ogledovanim makaronom.



Takole so videti NFC-tagi, nalepke s pasivno tuljavico, ki jo naelektri magnetno polje oddajnika, torej mobilnika. V njih je drobna informacija, največkrat spletna povezava ali telefonska številka. Izdelovanje teh etiket bo velik posel.

Rabnost NFCja se s tem še ne izčrpa. Kakor plačilne in transportne bo mobilnik zamenjal tudi kartice za odpiranje vrat in ramp ter tiste za preverjanje prisotnosti. Nadalje si lahko z ustreznimi tagi olajšamo nastavljanje telefona za določena okolja. Nalepka v avtomobilu recimo samodejno preklopi telefon v navigacijski način in aktivira modrozobe slušalke. In nenazadnje je NFC namenjen prenašanju podatkov med mobilniki, kar v praksi že deluje in se imenuje Android Beam. Gledaš YouTube ali si v adresarju ali igraš igro, nakar potrkaš po prijateljevem aparatu in na njem se bo samodejno pojavil video ali kontakt ali povezava do igre. Galaxy S3 je to lastnost dodatno nadgradil v prenos večjih datotek, pri čemer NFC deluje kot prožilnik prenašalnega protokola wi-fi direct. Oba načina delujeta, a okorno in nezanesljivo.

Mobilnik vsemogočnik

Za NFC skrbi preprosta in cenena antena v telefonu, ki deluje na frekvenci 13,56 MHz in je neodvisna od mobilnega omrežja. Vseeno je zaenkrat ustreznih mobilnikov malo in nekateri operaterji ter banke so za premostitev uporabljali posebne SIM-kartice s čipom NFC in spremljevalne nalepke. Toda možnosti so bile omejene oziroma vezane na določeno storitev. Tehnologija bo prišla v vsakdanjo rabo s sodobnimi terminali, kakršni so zadnji androidi in nokie, ki privzeto vključujejo NFC. Oziroma, kot se strinja večina strokovnjakov: NFC bo resnično zaživel šele, ko ga bo požegnal Apple. To se bo zgodilo jeseni z novim iphonom. Upamo le, da si v svoji tipični maniri ne bodo izmislili podstandarda, ki bi zasenčil preostale.
Se pa pri NFCju postavlja v ospredje vprašanje varnosti, saj so nekateri mnenja, da zanjo ni dobro poskrbljeno. Enostavno je recimo izdelati motilnik signalov, pa tudi prestreznik. Z dovolj močno anteno se da namreč učinkovitost od nekaj centimetrov razdalje povečati na precej več. Navsezadnje je dovolj, da se nekdo v gneči prisloni obte, in že se bo sprožila NFC-komunikacija. So varnostni protokoli zadostni, da ne boš v hipu ob lastno identiteto? In kolikšna je verjetnost, da utegneš prek RFID-nalepke na steni diskača namesto pofočkanja sprožiti kakšen spyware?
Ko bo NFC prišel v obče prakso, se bodo gotovo našli nepridipravi, ki bodo iskali vrzeli v sistemu. Vseeno pa bolj kot neznani vdori in prežalci z velikimi antenami skrbi možnost izgube oziroma kraje telefona. Že danes imamo v žepnem pomočniku mnogo intimnosti, še huje pa bo, ko bo mobilnik dobil kopico novih sposobnosti in bo obenem kreditna kartica, dostop do bankomata, zdravstvena izkaznica, stanovanjski ključ ter članska izkaznica za klub Leder Šerif.



Na internet tudi v tujini

Navadil sem se, da dnevne novice in e-pošto spremljam prek svojega mobitela. Preden grem v tujino, si za 30 EUR dokupim podatkovni paket **Tujina Internet M**, s katerim pridobim **30 MB prenosa podatkov** za brezskrbno brskanje po spletu.

Cenejši pogovori v tujini
V tujini uporabljam storitev **Komunikator**. Poiščem brezžično omrežje WLAN in kličem **po enakih cenah kot doma**. Tudi klice sprejemam **brezplačno**. Prijatelja sem s tem tako navdušil, da je šel takoj v Telekomov center in si vključil Komunikator. Jaz ga uporabljam **na svojem mobitelu**, on pa **na prenosniku**. Zakaj nebi prihranili, če lahko?

m.MOBITEL.SI
Ali veste, da je brskanje po mobilni različici spletnega mesta Mobitel m.mobitel.si za uporabnike storitev Mobitel **brezplačno?** Prilagojena je za mobitele z zaslonom na dotik, zato lahko z nekaj kliki **hitro preverim novosti in ugodnosti storitev Mobitel**.

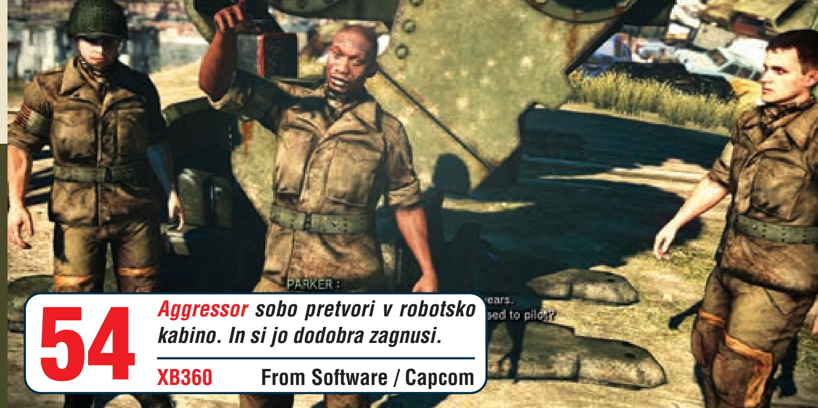
Podatke imam na
Vse podatke, ki jih imam na svojem mobitelu, sem **varno** in **brezplačno shranil z računalnikom** prek storitve M:Rokovnik. Tako nikoli več ne morem izgubiti pomembnih telefonskih številk, ki jih imam v imeniku, tudi če svoj mobitel izgubim ali zamenjam z novim. Pošljem **MROKOVNIK** na **1919** ali grem na splet **https://moj.telekom.si**

Poenostavim z M:Namiznikom
Kadar želim več ljudi hkrati obvestiti prek SMS-ov, na računalniku uporabim M:Namiznik, ki mi omogoča pošiljanje SMS-ov na **več naslovov hkrati**. Poleg tega so lahko ti daljši kot sicer in še računalniško tipkovnico izkoristim za hitro tipkanje.

Za več informacij o storitvah Mobitel obiščite Telekomov center, www.mobitel.si ali pokličite brezplačni številki 041 700 700 (za Mobitelove uporabnike) ali 080 8000.



Steel Battalion: Heavy Armor



54 *Aggressor* sobo pretvori v robotsko kabino. In si jo dodobra zagnusi.
XB360 From Software / Capcom

Mahnjenci na robote so fantazije o upravljanju bojnih kolosov v devetdesetih radi iživljali skozi prvoosebne robotske igre, kot sta bila Mechwarrior in Earthsiege. Vsaj pri nas je malokdo ugledal Capcomovo ekstravaganco Steel Battalion za xbox iz leta 2002, katere posebnosti sta bila možnost nepreklicnega ubitja pilota ob smrti in gromozanski igrator z dvema joystickoma, pedali ter tremi ducati gumbov. Za udejstvovanje je bil obvezen, zato so bile denarnice ob postavki dvesto dolarjev odete v črnino. Nadaljevanje je srečoma manj kruto, saj Heavy Armor igramo z navezo joypada in kinecta. A le na tem področju ...



Ker smo del ameriškega vojaškega stroja, nas sem ter tja spremljajo prijateljski VTji in soldati. Take scene so ponavadi najbolj filmske in vzdušne.

Tanki z nogami

Vnovič pilotiramo 'navpične tanke' (vertical tank, VT), kar je igrina oznaka za hodeče konzerve s topovi. Piše se leto 2082 in svet živi brez računalnikov, ki jih je pojedel silicijžerski mikrob. Ta je povzročil kaos, ki ga je izrabila Kitajska in zasedla večino planeta. Kljubujejo ji le Združene države v izčrpavajočem spopadu, ki je zaradi manka moderne tehnologije videti kot druga svetovna vojna, roboti pa, kot bi jih sestavili v avtomehaničnih delavnicah.

Recept za njihov nadzor je naslednji. Smer gibanja, merjenje s topom in sprožanje orožij ima čez kontroler. Za vse ostalo je odgovoren kinect, saj zaznava naše mahanje z rokami, s čimer simuliramo vlečenje vzvodov v kabini. Ročic je veliko in že na štartu moramo prižgati ves sistem, žaromete in ventilacijo. Med bojem z ročkami spreminjamo hitrost robota in spuščamo ščite na opazovalne line, z desnico pa mešamo zrak, da prikličemo namerilni periskop. Večino mahanja izvajamo sede. Če vstanemo, to stori tudi naš lik, odpre lino na strehi in si ogleda okolico. Iz notranjosti ven namreč škilimo le skozi ozke reže, h katerim se kinectovsko pritisnemo tako, da povlečemo z obema rokama.

Sprva se loviš, a ko ti upravljanje pride v kri, se počutiš imenitno. From Software (Dark Souls, Armored Core) so se potrudili in ponazarjanje ždenja v hodeči železni krsti vzeli zares. Stroj je težak in glasen, klavstrofobičnost z motnimi brlivkami obsijane notranjosti VTjev pa duševa. Vzdušje, kot se spodobi!



Tvoj prostor v robotu. Lina je glavno okno v svet; levo od nje je monitor s karto, desno zloglasni panel za vžig luči, ventilacije in samouničenja.

Kameraden

V kovinskežu nisi sam, marveč imaš ob sebi tri sotrpine – kopilota ter dva polnilca topa. Ti niso brezimneži, temveč osebe s presenetljivo življenjskim obnašanjem ter ozadjem. Njihove osebne štorije izveš skozi pisma, ki jih prebiraš po misijah. Vsaj če preživijo, saj jo med bojem mimogrede skupijo. Ne le, da jih moraš za tisti hip nadomestiti in denimo sam polniti kanon, marveč ob smrti, no, umrejo. Če takoj ne naložiš shranjevalne točke, so izgubljeni. Na začetku je v tvoji enoti dvaintrideset ljudi in če porabiš vse, je igre konec. A najbolj te prizadene, da je v naslednji misiji ob tebi neki neznanec ...

Soborcem se ob tolčenju sovražnega ognja lahko scufa in sklenejo pobegniti skozi vrata. Tedaj se moraš ozreti k njim ter jih za streznitev oklofutati. Če krvavijo, moraš k rani tiščati gazo. Vse to seveda prek kinecta. Do popolnosti manjka le dretje ukazov v mikrofon, a že tako gre za izkušnjo, ki ji ni para. Svojo gručo spoznaš ob začetnem urjenju, ko kot veteranski pilot VTjev Winfield Powers dospeš na priprave za izkrcanje v New Yorku. Po lahkotnem uvajanju nastopi desant v slogu Normandije, kjer krepneš v nekako dveh minutah. In potem še desetkrat.



Z mahanjem odlepiš pogled od armature in se ozreš po soborcih. Izrazi njihovih obrazov odsevajo dogajanje, ob uspehih pa sledi *brofist*.

Duh demonske duše

Heavy Armor ni naslov za nedeljsko mahanje, marveč hardcore podvig za predane. Smrt preži od povsod. Na ulicah New Yorka so mine in Kitajci z bombami za vsakim kamnom. V afriški puščavi se sovražne granate jemljejo od nikoder, v zimski Rusiji in naposled Poljski te napadejo najtežji roboti. Poškodbeni model pozna kritične zadetke in le-ti se lahko posrečijo vsakemu sovražniku. Špil napake boleče kaznuje, takisto počasnost, zato je ponavljanja veliko.

In tu se igra zlomi. Kinectov nadzor je sam po sebi zadovoljiv in deluje v recimo devetdesetih odstotkih primerov. A ko ga spariš s tako neodpustljivim dizajnom, postane vsaka napaka igre desetkratna in mukotrpna. Ko ob zadetku v motor kabino napolni dim, ti pa namesto zračenja vklopiš žaromete in se vsi zadušite, je mogoče smešno samo prvič. Avtorji sadizem nadaljujejo s slabo doziranimi informacijami o misijah. To je nemara realistično, a vprašanje je, če si tega želimo.

Morda bi to odpustil, če bi bilo dogajanje superkvalitetno. Ni. Dvaintrideset misij, ki trajajo po kakih deset minut, je linearnih, nevzdušnih in občasno povsem zanič. Resda od tebe zahtevajo taktične odločitve, na primer o strelivu in prioriteti pri ciljanju. Toda opraviš jih pretežno na en sam način, tudi zaradi bedne umetne pameti. Kako petino odprav je moč odigrati sodelovalno v četvero po spletu, a to ni resna nadgradnja puščavniške izkušnje. Tekmovalnega multiplayerja pa ni.

Svojevrstna protivojnost

Novi Steel Battalion je bizarno odvraten obraz vojne. Brutalen, neizprosen, kričen. Bojevanje pokaže kot trpljenje, ne kot herojstvo, in nikakor ni igra za oddih. Žal tudi zaradi stežka odpustljivih problemov. Vem pa, da sem se neke noči po igranju zavedel, da enega od mladih soborcev ne bom več videl, ker ga je razmazalo po zadnji steni kabine. Bil sem žalosten.

NeverDead

Dobra zamislica, nezadostna izvedba. Tako bi lahko povzeli to Konamijevo tretjeosebno akcijado, katere edina prava posebnost je junak Bryce Boltzmann. Dec, ki po ulicah in drugih zakotnih predelih New Yorka tamani demonsko zalego v družbi s samozadostno pomočnico Arcadio, je namreč nesmrten. Kleč je ta, da ko stakne silovitejše udarce, izgublja ude. Na nas pa je, da se takrat z beti-co kot v Katamariju zakotalimo do naokoli razmetanih okončin in se spet sestavimo.

Sliši se kul in mestoma tudi je. Predvsem v drugi polovici špila, ko se Bryce nauči hecnosti, kot je trganje in lučanje lastnih rok ter nog. V bližini sovragov jih nato detonira in barabe s tem pretvori v krvavi kompot. Že prej pa sreča miselno-ploščadne zagonetke, kjer sicer nedostopne kotičke dosežemo tako, da z glavo poskakujemo od police do police, kot bi bili košarkaška žoga, se kotalimo po prezračevalnih jaških in telo na drugi strani zaklenjenih vrat regeneriramo ob namenskih portalih. Zahtevne ali domišljijske niso, predstavljajo pa všečen oddih od mikastenja.

Slednje nam v NeverDeadu vzame daleč največ časa in je na žalost najmanj navdušujoč del. Nad prikazni, med katerimi se moramo paziti predvsem bitij, ki rada pogoltnejo herojevo odbito glavo, se spravljamo bodisi z dvema pokalicama, bodisi z mečem. Bryce se po kanalizaciji, zapuščeni umobolnici, razdejanih ulicah in drugih ne najbolj navdihnjenih okoliših giba s suverenostjo Danteja in sorodnih proslavljenih akcijskih junakov. Vendar tepežkalski užitek, ki ga ob tem zabeležimo, še zdaleč ni primerljiv z onim iz kake Bayonette in Ninja Gaidena. Nadzor in borilne osnove so še kar spodobne. Problem pak tiči v ponavljajočih se vzorcih, ki jih uporabljamo za odkriževanje peklenskih hord. Stopnje večidel sestojijo iz soban in dvorišč, pri čemer nas špil v te improvizirane arene praviloma zaklene in nas ne spusti dalje, dokler ne pokončamo vseh nagnusnežev, ki znajo le brezglavo jurišati proti protagonistu. Nivoji se kasneje nekoliko razširijo in nam pustijo več manevrskega prostora. Vseeno pa se vse skupaj najpogosteje sprevrže v netaktično arkadno streljanje z bežanjem, ki ga prekinjajo divje vihtenje meča in redni premori, v katerih se trudimo sestavljati Brycevo radovoljno deljivo obličje.

Šefi niso nič posebnega, zgodba o demonu, ki je pred petsto leti ubil junakovo ženo in ga naredil nesmrtnega, je plehka, ločeni večigralski scenariji za štiri spletne sodelavce pa podobno monotoni kot štorijalni del. Bomo počakali na kaj boljšega.

58 — *Case se z NeverDeadom odkotali do police hitro pozabljenih špilov.*
PS3 / xbox 360 — Konami


Nekateri šefovski pošastki se samodejno zdravijo, kar spopade z njimi često sprevrže v razpotegnjene vztrajnostne izzive. Najbolj siten je predzadnji.


Par dodatnih ocenskih točk si špil prisluži s hecnimi sekvencami v stanovanju med pavzami. Tam Bryce denimo sname glavo in jo opere v pralnem stroju.



Poglavitna zanimivost večigralskih scenarijev je, da je tam nabrane izkušenjske točke moč porabiti za nadgradnjo talentov v solerski kampanji.

Igre za: računalnik • igralne konzole • prenosne konzole • igralni pripomočki in ostale dobrote

IGABIBA.SI

- dostavlja brezplačno pri nakupih nad 30€
- naročila do 16:00 ure odpošlje še isti dan
- tudi na Facebooku, kjer vsak teden nagradni kviz z eno, ali več igrami za nagrado

od 41,00 — pc, ps3, x360 Ghost Recon Future Soldier
41,00 — pc Battlefield 3 Premium
od 36,00 — pc, ps3, x360 London 2012
17.8. — pc, ps3, x360 Sleeping Dogs
21.8. — pc, ps3, x360 Darksiders II
28.8. — pc Guild Wars 2

PC	
Battlefield 3: Close Quarters	14,00 €
Risen 2: Dark Waters	45,00 €
The Secret World	41,00 €
Assassin's Creed 1+2	14,00 €
LEGO Pirates of the Caribbean	18,00 €
Dead Space	4,50 €

KONZOLE	
Dragon's Dogma	54,00 €
NHL 12	27,00 €
Assassin's Creed 1+2	27,00 €
Witcher 2: Assassins of Kings EE	54,00 €
Rayman Origins (psvita)	36,00 €
Xbox 360 Live 4200 Points	48,00 €

OSTALO	
Cyborg M.M.O. 7 Gaming Mouse	110,00 €
Cyborg R.A.T. 5 4000dpi Mouse	63,00 €
Cyborg F.L.Y. 9 Wireless Flight Stick	45,00 €
Trigger™ Stereo Headset x360	44,00 €
Saitek X52 Pro Flight	175,00 €
Mad Catz Wireless Gamepad ps3	18,00 €

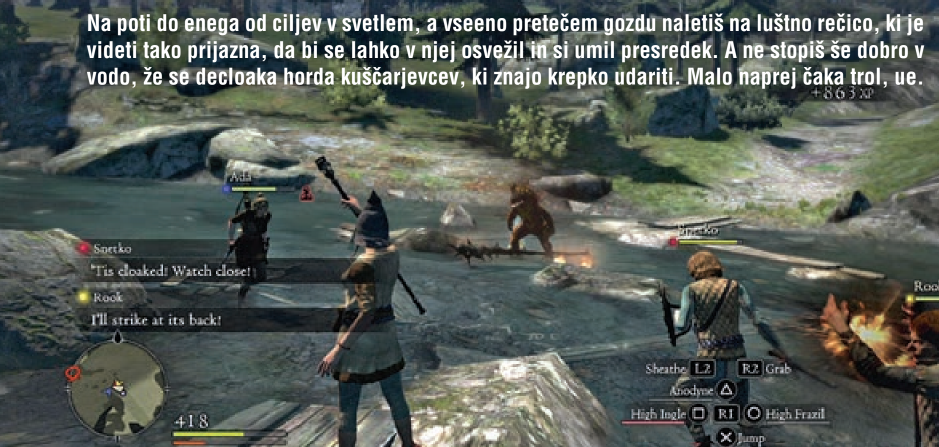
E-KUPON ZA POPUST PRI NAKUPU
Najdete ga na Igabibini Facebook strani!

71

Naj bo kiklop, grifin ali kača,
Sneti zanj je sirkova krtača!

PS3 / xbox 360 Capcom

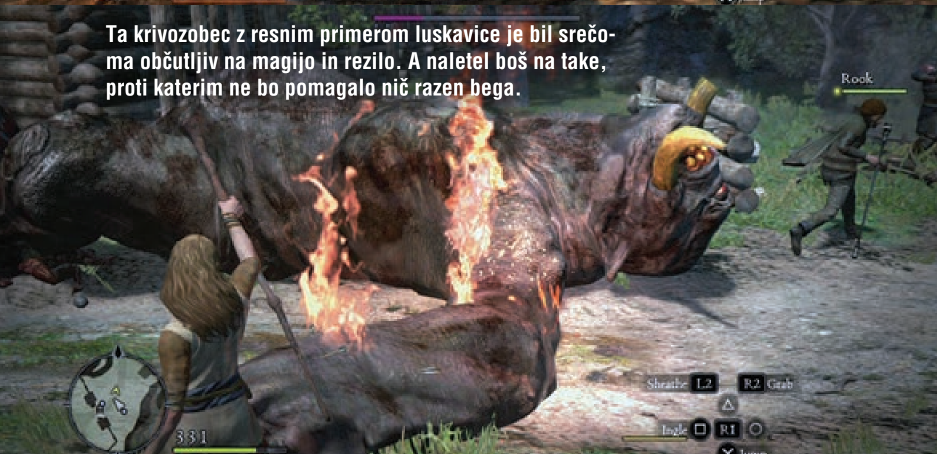
Dragon's Dogma



Na poti do enega od ciljev v svetlem, a vseeno pretečem gozdu naletiš na luštno rečico, ki je videti tako prijazna, da bi se lahko v njej osvežil in si umil presredek. A ne stopiš še dobro v vodo, že se decloaka horda kuščarjevcev, ki znajo krepko udariti. Malo naprej čaka trol, ue.



Čeprav razmišljanje o tem, zakaj neki bi ta(k) lintvern hotel tvoje srce, s čimer te je spremenil v Oživljenega – Arisena, do neke mere vleče, so izvedbi in igranju definitivno namenili bistveno več pozornosti kot fabuli.



Ta krivozobec z resnim primerom luskavice je bil srečoma občutljiv na magijo in rezilo. A naletel boš na take, proti katerim ne bo pomagalo nič razen bega.

Noč je temna in polna strahov. Oljna svetilka meče ohrno svetlobo, ki komajda razkriva metrski krog okrog mene in kameradov. Gozd onkraj njega je skrivnost, do zore manjka še cela večnost, pospeševanje časa pa je ostalo v neki drugi igri. Naj se vrnem v utrdbo in tam počakam na jutro? Ali pa naj grem raziskovat, da si pridobim izkušenj, cekina ter opreme?
Ha, le kaj! Previdnost je za pedre in jaz sem ljubljenec kelnarc, zato odvandram med črne breze, oprezajoč za sencami, ki se premikajo. Gruča razjarjenih trolov mi ne dela težav, toda potem vrag vzame šalo. Na očitno sežgani planjavi, kamor korajžno zakoračim – kdo je rekel, da smo junaki brihtni? –, se dvigne megla in iz nje privrši neznano veprasto bitje, ki nas razmeče kot burja trsje. Skušam coprati in zamahovati, a nimam za tisto, kar so v srednjem veku jedli namesto bureka. Preden se dobro zavem, smo razpršeni in zlomljeni. Ko skušamo bežati, pa nas beštija enega za drugim začopati in pokonča.
Load game? Afkors, le en problem je – izgubil sem vse, kar sem nagrabil, snemalna točka pa je bila uro nazaj v krepko oddaljenem mestu. Pič ... mat ... pof ... Dobrodošel v Dragon's Dogma, Capcomov odgovor na Dark Souls!

Na izlet z resnostjo

Dogma je špil, ki ne bi nastal, če ne bi From Softwarov tržno uspešni dvojec Demon's in Dark Souls pokazal, da obstaja mnogo predanih igralcev, ki jim gredo pootročene, poneumljene, težavnosti otrebljene igre na jetra. Predvsem moraš v ta tretjeosebni frp, ki je nastal na Japonskem, a je po videzu in igranju zahodnjaški, vložiti dosti časa. Evropsko srednjeveška fantazijska dežela, polna travnikov, prelazov, gozdov, votlin in gradov, je zajetna, odprta in brez teleportov. Če bi rad prišel iz tega v ono mesto, moraš vzeti pot pod noge za pol ure, sam ali ob spremljanju trgovcev, ki na neki točki obvezno postanejo tako breme, da se požvižgaš na njihove nagrade.
Ker lahko položaj shraniš le pri nadzornih točkah, ki jih ni dosti, je vsako romanje tesnobno. Dogma namreč ne štedi z nevarnostmi. V enem trenutku na glavnem kolovozu brez večjih težav pobijaš volkove, harpije in pajke, nakar postaneš pogumen in si nakoplješ bandite, ki so petkrat močnejši od tebe. Oziroma v gostilni dobiš kvest, ki te popelje nad monstruma, ki je tako izven tvoje lige, da sploh ni smešno. Ne, ta špil ni za nepotrpežljive: namenjen je tistim, ki hladni kot špricer za več ur sedejo pred televizor in se pustijo prenesti v alternativno dimenzijo, kjer je vzdušje kralj. Obveznosti? Nas ne brigajo. Otroci? Jih ni. Baba? Tu imaš kreditno, pokaj.

Nikdar sam

Prav vzdušje je res, res dobro. Raziskovanje prinaša toliko zadovoljstva v redkokateri igri, saj je okolica fantastično razgibana. In ko naletiš na šefe ... mati moja! Grifin, večglava kača, golem, kiklop, lovkasta nemeza iz podzemlja in konkretna zaloga zmajev te s silovitimi napadi ob hrumeči glasbi pripravijo, da se poščiješ v bregeše, zlasti če se lotiš plezanja po njih v slogu Shadow of the Colossus. Filmsko dramatični obračuni z dinamično kamero, ki pa za razliko od toliko drugih špilov ne stavijo na sekvence QTE, se lahko dejansko kosajo s tistimi iz Dark Souls. Tako se tepe z zmajem!!! Tudi drugače se izdelek cedi od vzdušja, če se začno v katakombah iz tal vleči okostnjaki, ko se tihotapiš mimo neranljivih zverin ali če te na poti preseneti noč, iz katere prilezejo nadspake. Ej, v Dogmi so celo goblini krvoločni, grčeči in napol blazni.

Še dobro zato, da nisi sam, marveč imaš ob sebi do tri umetnopametne pomočnike, kmete (pawne), ki jim lahko okvirno ukazuješ s povelji, kot sta napadi in brani me. Če si priklopljen na splet, izbiraš med ducati kmetov, ki so jih razvili igralci z vsega sveta (multiplayerja drugače ni), v nasprotnem primeru imaš na voljo kup *offlinijskih*. Ko te spremljajo, debatirajo in te opozarjajo na skrivnosti, kar močno pripomore k pustolovskemu občutku, in lahko jih pošiljaš opravljat misije, da se krepijo. Temu navzlic moraš slejkoprej po nove, zato imaš vedno vtis, da si v družbi z najemniki, ne pravimi kameradi.

Na upravljanju s pawni v bitki počiva velik del bojevalnega sistema, zlasti če se odločiš, da ne boš bojevnik, marveč čarodej ali filač s strelicami iz ozadja. Da je moštvo prej delalo na seriji Devil May Cry, se vidi po vojščakovih hitrih sekljajih in zračnih žongliranjih, ki sledijo trkanjem po ščitih za privlak sovražnikov. Sekanje kljub bloku in izmikom ni tako taktično in napredno kot v Demon's in Dark Souls, a je na nivoju. Uspeh pa je običajno velik povod za veselje, saj se celo v rutinskih srečanjih skriva zrno nevarnosti. Kaj šele, ko naletiš na pogoje, kjer je tehtnica v ravnotežju. Teh je vseeno največ.

Luknje v torzu

Orjaška škoda je torej, da so pustili vnemar pomembne kose igre. Prinesi-mi in ubij-to nalog je komaj kaj vrst in se začno v okviru večducaturne avanture kmalu ponavljati. In mar moram na poti do ultimativnega junaštva res iskati prebivalcem izgubljene spodnjice ter zganjati na kup garjave koze, hmm? Najeda okorni inventar, višanje statistik ob prehodu na naslednji izkustveni nivo je samodejno in hrošči so vztrajni. Grafiki niso v čast sprane teksture ter okorni modeli ljudi, katerih itak leseni govor ni usklajen s premikanjem ust. Zgodba o tem, kako ti je zmaj ukradel srce, pa je povsem zanič. No, najbolj sem trpel ob biksajoči pameti spremljevalcev, saj se tovariši dostikrat ne znajo obrniti in imaš več dela z njihovim oživljanjem kot s tepežem. Zamisli si prizor, ko iz tal šviga množtvo ostudnih lovk, jaz pa, namesto da bi jih kuril, šibam med kolegi, ki so preveč zabiti, da bi blokirali. Ko se lotim bežati, pa se ne ganejo z mesta ali se zatikajo ob stebre. Ni vedno tako, a je prevečkrat.

Srce me boli, ko pomislim, kako nadmočen bi bil ta izdelek, če bi mu namenili več pozornosti. Dragon's Dogma namreč točno razume, kako frpjsko srce bije za odiranje strašanskih monstrumov, tajinstvene svetove, filigransko pripravo na obračune ... in odganjanje teme ter strahov.

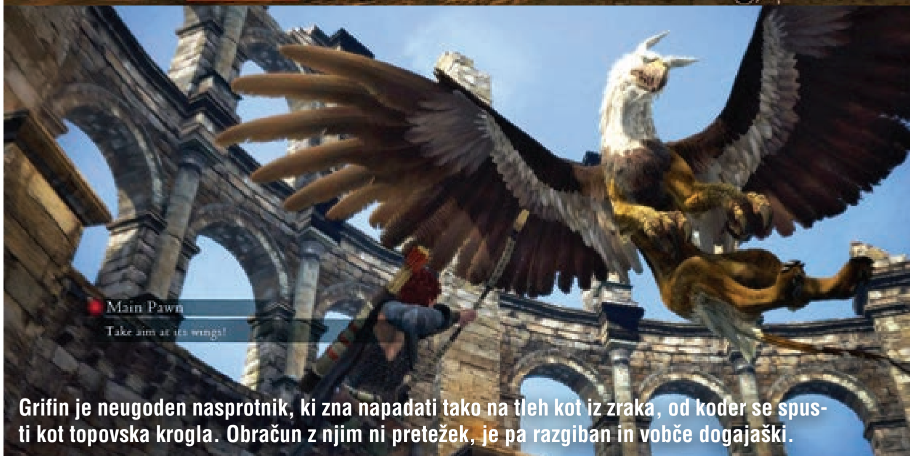
OKOLICA, PLETIČNA ZGODBE

Nekateri menijo, da je zgodbovna plat Demon's Souls in Dark Souls čisto na psu. A sam nisem tega mnenja. Za razliko od klasične pripovedi je fabula tu mojstrsko ujeta v okolico. Zlo, ki je prišlo v deželo, je prisotno povsod: vidiš ga v zombijastih ostankih bitij, ki so bila nekoč ljudje, krutosti vitezov, turobni tišini, z mahom preraslih ruševinah, onečaščeni cerkvi. Vsak korak po teh dveh svetovih je korak v nedrja hudobije in ker je ta izkušnja interaktivna, ne potrebuje klasičnega podajanja štorije skozi dialoge ter animacije.

Dragon's Dogma, ki je sicer na Japonskem najbolje prodajana nova franšiza, ne seže v take višave. Vidi se sicer, da so nekatere stavbe, kot sta kolosej in črna utrdba v gorah, tihi opomniki veličastja graditeljev. Prav tako začutiš, kako nevarna je dežela, ko iz tihe noči iznenada vstanejo ljudožerci. Toda fabulo hoče igra še vedno podajati na pretežko klasičen način, v čemer ji spodleti, saj so Capcomovi uslužbenci slabši pripovedovalci kot oblikovalci. Morda bo bolje v dvojki, na kateri so menda že začeli delati.



Če si coprnik, se z beštijami hidrinega kova ne boš ubadal neposredno, marveč boš z daljave metal napadalne in podporne uroke. Žile bodo rezali tvoji pajdaši, pawni.



Grifin je neugoden nasprotnik, ki zna napadati tako na tleh kot iz zraka, od koder se spusti kot topovska krogla. Obračun z njim ni pretežek, je pa razgiban in vobče dogajaški.



V predogledu Dogme sem si želel, da igra ne bi bila prelahka, in res ni, kajti mitološke zverine ti orenk preštejejo rebra. Zna pa nekatere odvrniti dejstvo, da težavnosti ni moč nastaviti.



Goblinske zalege na nekaterih koncih dežele kar mrgoli, denimo v tem pragozdu. En sam obračun ni nobena težava, a ko si soočen z ducatom zaporednih, začneš klecati.



Grafično je Dragon's Dogma zmes odličnih svetlobnih učinkov, veličastne arhitekture in impresivnih beštij, a meglenih tekstur, okornih 3D-modelov in nezanesljive gladkosti.

Sine Mora

Za finesno usmerjanje skozi plazove krogel, kot jih bljuvata ta šefa, je najboljša analogna gobica na joypadu. Sine Mora je eden redkih šuterjev, kjer je digitalna palica bolj v oviro kot korist.

Za razliko od mnogih shmupov se ta igra ne odvija v vesolju, marveč te, kot Söldner -X, obda z barvito okolico. Vsako letalo ima tudi svoje posebno orožje, ki odreja pristop.

Ako me vesoljski šuter razjezi, je ponavadi dober, in Sine Mora ni izjema. V tem skupnem izdelku madžarskega Digital Realityja in japonskega Grasshopper Interactiva sem bil včasih sicer ihtav zaradi napačnih vzrokov. Toda povečini je bila jeza dobre sorte – tista, ki poji vztrajnost in vleče naprej, rekoč, mene že ne bojo kavsali! Čeprav je ta dvorazsežna strelska arkada, ki jo za 15 evrov kupiš na Xbox Live Arcade, na PS3 in vito pa prihaja ravnokar, mestoma nerodna, daje izziv vsakomur razen največjim nadrkancem ter refleksnežem. Istočasno pa ne gre za ultimativen hardcore shoot'em-up, marveč za dokaj dostopno reč, ki žanr v slogu starodavnih Apidye in SWIVa bliža neposvečenim.

Z gumbom v preteklost

Oblikovno se opira na šuterje iz azijskih logov, kakršni so izdelki hiše Treasure (Radiant Silvergun), avtorji pa med navdihe štejejo stare favorite Under Defeat, Battle Garegga in Einhänder. Tega ni težko ugotoviti, ko v starinskem frčoplanu prileti v steampunkovski svet in začneš med letenjem v desno v pogledu od strani rešetati po kovinskih, za spremembo ne alienskih nasprotnikih. Kmalu namreč fašeš na grbo grozde izstrelkov, od pulzirajočih pik do raket in laserjev, ki se jim moraš ogibati. Pri tem ni ranljiva vsa površina tvojega vozila, marveč le sredica. Občutljiva točka na samem modelu ni vidna, a jo lahko preveriš v meniju. Dobro si jo zapomni, saj je bistveno, da dobiš občutek za šviganje med grožnjami.

Je Sine Mora torej bullet-hell šuter? Recimo raje, da se z njimi spogleduje, saj ni resen tekmec igram založbe Cave (Akai Katana, Deathsmiles). Namesto da bi se podal v masivne grozde krogel, jih drži na vajetih in preseneti s samosvojimi pristopi. Prvi je ta, da niso nevarni le sovražniki, marveč tudi okolica. Na enem mestu se moraš skriti v kup kovine, ki ga stroji potiskajo skozi rove, s čimer se prebiješ mimo laserjev. Drugod se obrača vsa blodnjaška stopnja, polna hodnikov, skozi katere se pazljivo premikaš, luknjaš stolpiče in odpiraš vrata. Prijemi spomnijo na Ikarugo, splošni občutek pa malo na nedavni playstationov Pixeljunk Sidescroller.

Ta je inoviral z dinamičnim fizikalnim pogonom, dočim se Sine Mora loti manipuliranja časa. (Od tod naslov, ki v latinščini pomeni 'brez odlašanja'.) S pritiskom na gumb lahko upočasniš dogajanje, pri čemer sam ostaneš enako hiter. S tem laže slalomiraš med kroglami, se ogneš minam in preprečiš trk v oviro. A zaviranja ure ni dosti, tako kot ne sekund, ki se grozeče odštevajo. Z uničevanjem capinov in pobiranjem ikon sicer nabiraš čas, toda ker ga zbije vsaka poškodba, ne traja dolgo, da ga začne kritično zmanjkovati. To zna biti tečno, ko prideš do šefa in ga preprosto ne moreš sesuti, ker se bo cagar iztekel. Vendar hkratna skrb za energijo in uro botruje vznemirljivemu igranju, ki terja spretnost, taktiko in čimmanj napak.

Vloži srce

Ne daj se prinesti okoli, da je Sine Mora lahkotna. Morda se tako zdi zaradi spektakularne, risankasto barvite podobe, ki je stilistično neoporečna, z urnebesnim šefovjem in fantastičnimi, tematsko razgibanimi ozadji. Ali zaradi privlačnega sveta in nenavadno izpostavljene, dejansko globoke zgodbe, ki pa je žal vsaj v prvem skozihodu težko razumljiva. K temu pripomoreta tako madžarsko brani tekst kot obilica ter zamotanost besedila. Res je, da ni špil ni morasto zajeban in te ne uniči s trumami kuglovja, definitivno pa zahteva solidne reflekse in preučevanje nivojev. Ti so, bolj kot je za zvrst značilno, usmerjeni k županskim velenasprotnikom, tako da se igra občasno zazdi kot boss rush, vmes pa te skuša zatreti zlasti z okoljskimi neprilikami. Pri tem je včasih presenetljivo sveža, saj orjaške krogle, ki niha na verigi čez ves ekran, ne srečaš vsak dan, tako kot ne letenja skozi podzemno.

Materiala za grizenje v približno triurnem zgodbovnem načinu ni malo, nakar se lotiš odklepanja preostalih likov, letal in spregledanih kosov nivojev, saj napredovanje ni povsem nelinearno, ločenega treninga z glavarji ter igranja na višjih težavnostih. Tu gre kajpak za rezultat, ki se odraža na spletnih lestvicah, izbirati pa ni moč le med različnimi plovili, temveč dobiš še drugi posebni orožji. Upočasnjevanje dopolnita ščit za odboj nevarnosti in vračanje v času. Morda se ne sliši dosti, a tako eno kot drugo bistveno spremeni igranje. Vijuganje nenadoma postane dosti bolj spretnostno, zato pa lahko ob stikih sprožaš ščit oziroma akcijo povrneš deset sekund nazaj, ko si bil še zdrav.

Roboti, dobrodošli k meni

Ocene ne zbije toliko odsotnost načina za dva igralca kot mestoma nespreten dizajn, ki pokaže, da Madžari še niso težki profiči. Kaka nadaljevalna točka zna biti postavljena res neumno, kontrafutr med šefovskimi obračuni je premalo značilen, sovražniki znajo prihajati rutinsko in razburjajo ostri skoki težavnosti. A kot rečeno, jeza te sorte je dobra jeza in če sprašuješ, ali mora poceni zadevo kupiti tako ljubitelj šuterjev kot tisti, ki bi jih rad spoznal oziroma se k njim vrnil po daljši odsotnosti, je odgovor le en. Mora, sine, mora.

80

Sneti ne zna dosti latinščine, vseeno pa neprijateljem zatuli: "Vae victis!"

X360 / PS3 / vita Digital Reality / Microsoft

Sorcery

Okoreli igralci so ob visokoletečih napovedih, ki so spremljale najavo čaralne igre Sorcery na predlanskem E3ju, le-tega sprejeli s previdnim upanjem. Kako ga ne bi, saj je kazalo, da se naposled obeta špil za playstationov mahalni dildo move, ki bo razveselil še koga drugega kot stare mame in kratkohlačnike. Takisto je imel prste vmes Sonyjev studio Santa Monica, znan po kvalitetnih igrah za zrelejše občinstvo.

Coprnik in princeska

Klišejska, otroška štorija da takoj vedeti, da zna biti ciljna publika drugačna. Pridružimo se najstniško zoprnemu čarovniškemu vajencu Finnu, ki si v odsotnosti mojstra sposodi njegovo čarobno paličico in se kratkočasi s spreminjanjem ovac v pujse. Spremlja ga hecna mačka, ki sliši na ime Erline. Ko se podita okoli, po nesreči sprožita starodaven urok in razkrijeta njeno identiteto vilinske princese, ki se skriva pred zlobno materjo. Ta kajpak ne izgublja časa, zato je na Finnovih golih plečih, da porazi zlo in očara kraljično. Hujši preobrati in zapleti ne sledijo, je pa preprosta fabula, ki se napaja iz irske mitologije, luštno predstavljena z vmesnimi sekvencami, ki spominjajo na animirano različico knjige iz Kellsa.

Podoben manko globine pesti igranje, ki temelji na hoji, mahanju in hitrostnem izmikanju z gobico. Srž tretjeosebne akcijade je v izključno mahalnih čirulahčarulah, ki izpadejo presenetljivo uživantsko. Izbljuvke natančno pošiljaš v vse smeri, za nameček pa lahko streljaš v višino in okoli ovinkov. Žal je grdobijanov le peščica – goblini, kostkoti, troli, vilinski ašašini, pajki in vile raznih elementov. Nekaj raznolikosti na srečo je, saj te nekateri nadlegujejo z loki od daleč, drugi samomorilsko šepajo proti tebi z bombami v rokah in tretji vihtijo ščite. Tudi Finnu pride ščit prav, ko se ti capini preveč približajo, saj rabi ustvarjanju razdalje, potrebne za vihtenje palice in žlampanje zdravilnih napitkov.

Potterjanstvo za telebane

Move deluje in nemalokrat se ti na obraz prikrade nasmešek, zlasti ko arzenal urokov nadgradiš z ognjeno, ledeno, vetrovno in električno magijo. Med njimi preklapljaš s stiskom gumba in preprostimi gibi, nakar jih elegantno kombiniraš. S hitrim potegom vstran predse postaviš ognjen zid, skozenj pa pošlješ tornado, ki vsrka ogenj in iz sovragov naredi čevape. Tudi nekaj šefov navduši, saj terjajo pametno rabo vseh elementov. Zlemu entu na primer zamrzneš ude, nato mu jih z običajnim izbljuvkom razstreliš in vmes z elektriko cvreš nadležne pajke.

Težavnost lahko prilagajaš sproti, a glavni zlodej je vselej kamera, ki jo osredotočaš s hrbtnim gumbom na sixaxisu oziroma navigacijskem kontrolerju. Čim se prične boj, se pogled namreč prilepi na sovražnika in ti omogoči kroženje okoli njega. To je v redu, a zmoti avtomatika, saj kamere ročno ne moreš upravljati ali odlepiti, skalovje in drevje pa se ti se rado postavi v napoto. Pogled bezlja ravno, ko nate najbolj navalijo in te stisnejo v kot! Crucio, razvijalci!

Še bolj gre v nos nenehno vodenje za rokico. Izkušnja je povsem linearna in če se pot razcepi, gre kvečjemu za bližnjico in kako skrinjo z goldinarji ali sestavinami za alkimijo. Na raziskovanje pozabi, saj lahko skačeš le na vnaprej določenih mestih, kar velja tudi za pretvorbo v podgano ali ptico. Okolja nihajo od dolgočasno enoličnega mesteca do nekoliko bolj vzburljivih, kot so pisan vilinski gozd in čarobna križpotja, ki spomnijo na lebdeče gore v Avatarju. Pustolovski elementi so prisotni v obliki lahkotnih zagonetkic. Tu in tam popraviš most, v določenem vrstnem redu prevetriš par tarč, zaledeniš reko in z elektriko zbodeš golema, da odpre duri. Saj bi bilo še kar zanimivo, če ne bi vsakič dobil tako pisnega napotka kot jasne obrazložitve od kosmate pribočnice.

Otročje in nepotrebno razvlečeno je tudi stvarjenje napitkov, s katerimi si trajno višaš statistike. Najprej moraš dognati vse kombinacije živil, ki si jih lastiš, nakar moraš vsakega posebej pahniti v kotel, kar storiš muvalno. Zlij, natresi, zmelji, zmešaj, ponovi. Zapestje ni hvaležno in kmalu ti je jasno, kako se počuti Hermiona po božanju Ronove čarobne palice. Omeniti gre še potujočo štacuno, ki te pričaka na vsakem tretjem vogalu in v zameno za keš nudi zdravilne napitke ter alkimistične surovine.

Kratek vzpon na Klek

Sorcery pokaže, da je mahalna tehnologija tovrstnim igram dorasla, saj zna biti copranje jako vzdušno. A že naslednji trenutek iluzijo prekine kaka od zlih zamer. Na dolgi rok ga pestijo neizkoriščen potencial, plitkost, tehnične težave in kratkost, saj zanj potrebuješ le dobrih pet ur, motivacije za vnovično preigranje pa ni, razen če se ti gre za trofeje. Razlog za nakup lizike move Sorcery tako ni, če pa jo že imaš, se splača počakati, da mu cena pade.

61

Z dildom maha Kavbojc zali, scopra ogenj, vse zapali.

PS3 — The Workshop / Sony



Predse moreš zadegati ognjeni zid, ki pa ne rabi le kot ščit. Skozenj zalučani izstrelki se namreč domiselno navzamejo plamena in poskrbijo, da je zlobcem vroče.



Ko s kroženjem palice prvič sestaviš most, je fino. Ko isto storiš desetič, si želiš, da bi pri stvarjenju 'zagonetk' razvijalci uporabili kanec več domišljije.



Spočetka razveseli natančen nadzor brez zamika, a žal najeda kup težav in manko vsebine. Kljub temu igro na ploščku in na PSNju cenijo na dobrih 30 bruseljčanov.



Ko te v kot ujame kup grdinov in kamera muti, življenje hitro odteče. Za dodatno napetost poskrbijo zdravilni napoji, ki jih moraš pred lokanjem muvalno pretresti.

AWESOMENAUTS

Pri žanru 'multiplayer online battle arena' najprej pomislimo na od zgoraj gledano večigralsko bojišče, polno fantazijskih junakov. Taki so glavni predstavniki zvrsti, kot je League of Legends. Toda Awesomenauts je od strani zrta ploščadna igra z raketnimi opicami, pa vendarle sodi poleg! Žanr MOBA je pač izvirno prirejen miški, kar na konzolah ne vžge. Zato so pri studiu Ronimo (De Blob) recept uporabili na dvodimenzionalnih kartah, ki pa zato izdatno segajo v višino.
Ideja sledi originalni zamisli Defense of the Ancients. Na bojišču se v približno polurnih bitkah udarita dve moštvi herojev z nalogo zdemolirati nasprotno postojanko. Pot do nje jim poleg nasprotne gruče junakov zapirajo močni obrambni stolpiči in vojska robotkov, ki se usuvajo iz ene baze in napadajo drugo. Robotkov igralci ne morejo nadzorovati, a so ključni za uspeh. Prvič, nase vežejo ogenj obrambnih stolpov, da jih lahko igralni liki uničijo. In drugič, s pobijanjem nasprotnikove vojske napreduješ in zbiraš denarce za nadgradnje. Te iz sprva mevžastih junačkov napravijo pošasti, ki orjejo proti nasprotni postojanki.



● **Velika rdeča mašina je obrambni stolp, ki mu ni dobro priti na muho, ker postaneš vesoljski ementalec. Nasprotni tim se kajpak zakampira pod njim.**

Zamisel je znana, toda v zvrsti štejejo detajli. Ravni ti v Awesomenauts poskrbijo za napeto, vzdušno in zahtevno izkušnjo. Če na primer umreš, traja okrog pol minute, da se vrneš na bojišče. Če te umori nasprotni heroj, dobi ves njegov tim malho denarcev, s čimer se dodatno okrepi. Zato ni dobro, če te nasprotnik fenta. Vešče moraš uporabljati samosvoji posebni sposobnosti likov, kot je kameleonov jezik, s katerim loviš sovražnike. Predvsem pa gre za ekipne podvige, saj brez sodelovanja hitro podležeš. Ne, tisti mikrofonček poleg xboxa ni le za zmerjanje v Halu!
Na srečo začetnikov so Awesomenauts za stopnjo lahkotnejši od Dote. Čakanje na respawn je na primer udejanjeno v obliki posrečene miniigrice, kjer v vesoljski kapsuli padaš proti tlom in vmes loviš kovance. Pred vstopom na linijo je moč za trening igrati proti botom, čeprav poudarjam, da je špil namenjen udejstvovanju z živimi nasprotniki. Predvsem pa je podoba priljudna in luštno risankasto odpuljena. Zaenkrat so na voljo tri bojišča v modusu tri na tri, pri čemer moraš lep delež kart, junakov in njihovih sposobnosti odkleniti z igranjem. Ta hip je na voljo šest simpatičnih herojev, kot so opica z raketnim nahrbtnikom, reperska žaba in psihotični robot.
Šest likov je precej malo. Pred začetkom partije lahko sicer izbereš največ polovico nadgradenj, zato naokrog skačejo različno izdelani heroji. A skozi vse recepte se pretolčeš kar hitro. Tudi sicer bi junačkom koristila še kaka sposobnost. Pod slabosti štejem še nekam slab odziv ob zadevanju nasprotnikov. Je pa skakalni nadzor brezhiben in uravnoteženost zadovoljiva.



● **DotA pozna potke (lanes), kar pomeni različne smeri napada. V Awesomenautsih so to nadstropja na karti, ki jih opaziš na pomanjšanem zemljevidu.**

Za dolgoživost Frajernautov bodo ključne posodobitve in DLCjčki, ki jih avtorji obljubljajo. A že v tej obliki, dosegljivi na Xbox Live Arcadu ter Playstation Networku za desetaka, gre za dobro, uživantsko igro. Priporočam. ***Aggressor***
Ronimo Games ● xbox 360 / PS3 ● 10 EUR

PIXELJUNK 4AM

Družino izvrstnih naslovov Pixeljunk je obogatil nov izdelek, pri katerem so Q-Games znova sodelovali z multimedijskim umetnikom Baiyonom. V čisti osnovi gre za poenostavljen glasbeni mešalnik s štirimi stezami, kjer za nadzor uporabljaš move. Začuda pristop deluje in za uspešno rabo ne potrebuješ glasbene izobrazbe. Le kul sosede, ki zaradi šundra ob štirih zjutraj ne kličejo policije, dobro voljo in pogum. Ko ustvarjaš, namreč oddajaš seanso po omrežju PSN in anonimno jo lahko spremljajo vsi z zastonjskim odjemalnim programom. Tako gre tudi za socialni eksperiment druženja brez komunikacije, tako kot v Journey. Edina interakcija med tabo in poslušalci je to, da lahko ugodje ponazorijo s tresenjem kontrolerja, morebitno veliko pohvalo pa opaziš kot intenzivneje obarvan izenačevalnik.
Muziko ustvarjaš na virtualnem platnu, okrog katerega so raztreseni vzorci elektronske glasbe. Te pobiraš in jih vstavljaš v okvir na eno od štirih mest. Na kvadratu je bas, na križcu bobni, na trikotniku synth in kročcu razno brnenje. Z držanjem gumba move, sukanjem in suvanjem spreminjaš vzorce v realnem času. Poleg šestnajstih izrezkov imaš v komadu prav toliko 'one-shot' zvokov, ki jih proizvedeš s sunkom. Vse, tako kretnje kot izstrelke, lahko posnameš in tako obogatiš vnaprej posneti material. Snemanje dejansko prinese glavnino individualnosti, saj bi se drugače predpripravljeno zvokovje kmalu izčrpalo. Nabor lahko dodatno povečaš tako, da uporabiš dve lizike, in sicer sam ali v duetu na istem PS3.

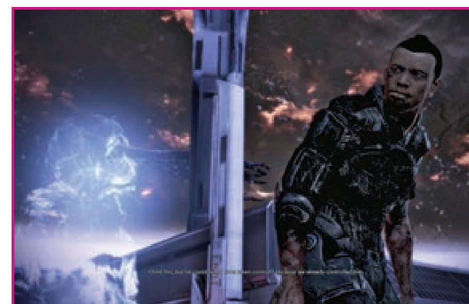


● **Vsaka pesem vsebuje lasten vizualizator. Tukaj sledi predstavljajo krogi. Bolj ko treskaš, bolj s fraktali zapolniš zaslon.**

Ker je 4am peskovniško orodje za mešanje glasbe, mu je težko določiti ciljno publiko. Sam sem se kot čislač inovativnih prijemov ter kot navdušenec nad eksperimentalno glasbo z njim imel super. Omogoča umetniško izražanje brez negativnosti, saj ni stopenj, ciljev in frustracij. Le nestresno, sproščujoče in preprosto zabijanje prostega časa. Zgodi se sicer, da nadzor odpove, ker se kaj ne zabeleži ali napačno zavede, kar rahlo očrni izkušnjo. Prav tako je nekam mučen način odklepanja setov pesmi, saj pogoji niso vnaprej znani. Brez dvoma pa je Pixeljunk 4am ta trenutek najbolj unikaten naslov za move, ki gibalno nadzorno shemo izkoristi premišljeno in do kraja. ***Raveer***
Sony ● PS3 ● 8 EUR

MASS EFFECT 3: EXTENDED CUT DLC

Če zadnjih mesecev niste preživeli v kaki oddaljeni nebuli, bržkone veste, da se je BioWare nezadovoljnim kupcem, ki so negodovali nad koncem Mass Effecta 3, nameril oddolžiti z zastonjskim DLCjem. Ta je od nedavnega na voljo za računalniško in obe konzolni različici, prinaša pa v glavnem košarico dodatnih zaključnih sekvenc. Te natančneje pojasnijo posledice Shepardovih poslednjih odločitev za vso galaksijo.

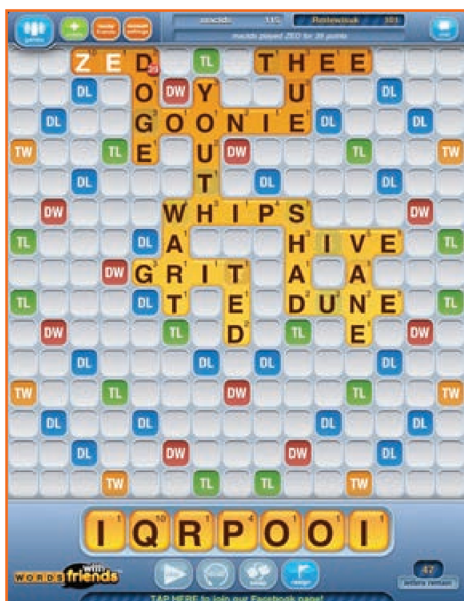


● **Nov zaključek, ki ga uzremo, če se upremo Catalystu, je krajši in temačnejši od ostalih. Je pa dobro počakati, da se odvrti ves seznam avtorjev ...**

Jap, sekvence, saj skorajda dva gigabajta debela zaplata novosti v surovem igralnem smislu ne prinaša. Če se tekom zadnjega dejanja upremo 'zvezdnemu dečku' iliti Catalystu, smo deležni novega, krajšega četrtega konca, ki roko na srce ni ravno sezuvalen. Sicer pa se po zaključnem moralnem izbiranju soočimo s tremi že videnimi, ki so jih avtorji obogatili z dodatnimi minutami govorne in slikovne razlage. Podaljšani rez nedvoumno obelodani, zakaj se Normandy v zadnjih trenutkih epopeje znajde kar nekje sredi vsemirja, ali verižna eksplozija masovnih relejev povsem uniči galaksijo, kaj točno se pripeti našim tovarišem, ko se v Londonu prikaže strašni Harbinger, ter razblini še marsikatero drugo zaključno nejasnost. Ovrže pa denimo za lase privlečeno teorijo, ki veli, da komandirja Pastirja na koncu nadzorujejo Reaperji.
Extended Cut je soliden kompromis med zahtevami publike in spoštovanjem umetniške vizije ustvarjalcev, dasi najbolj picajzlasti nasprotovalci BioWarove vizije z njim bržkone ne bodo zadovoljni. Tisti, ki se na igranje ME3 šele pripravljate, si razširitev namestite brez razmišljanja, saj je zastonj. Ostali pa si lahko obvezno ponovno igranje zadnjih dveh misij mirne duše prihranite z ogledom filmčkov na Tubi. Zamudili ne boste ničesar. ***Case***
Bioware ● PS3 / XB360 / PC ● zastonj

WORDS WITH FRIENDS

Scrabble je pozabljen, vsi igrajo Words with Friends! No, vsaj na iOSu, kjer je Scrabble dražji – vsaj takrat, ko zaradi trde konkurence ni na razprodaji. Zyngina varianta tvorjenja besed, s čimer nabiraš točke, je pač postala domala viralna.
Ključev do njenega uspeha je več. Prvi: v osnovi je brezplačna, le oglase moraš gledati ob straneh in kaki dve sekundi po vsaki potezi. Če se hočeš tega znebiti, odšteješ dva evra (za par apoenov lahko dokupiš še seznam uporabljenih črk in oceno moči besede). Drugi: intimno je povezana s Facebookom in Twitterjem, od koder jemlje kontakte za igranje. Umetne pameti ni, vse delaš proti spletnim prijateljem z omenjenih servisov ali naključnemu nasprotniku. In tretji: nemudoma je dojemljiva celo najmanj igralsko izvežbanemu. Mami, fotru, sestri, hišniku, Borisu Kopitarju ...



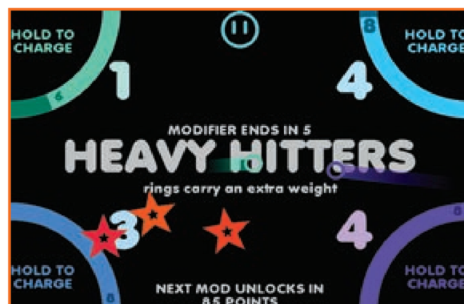
Še ena draž je povezanost vseh inačic. Eno potezo storiš na ipadu, drugo na Androidu in tretjo na Facebooku. Zynga je naredila tudi Chess with Friends!

Natanko tako kot pri Scrabblu na ploščo z vlečenjem prstov polagaš naključno dobljene črke. Te so vredne različne količine točk, od ene za samoglasnike do deset za Z. Če ne zmoreš izdaviti ničesar, lahko zamenjaš poljubno količino črk, oziroma potezo preskočiš, če se ti to splača. Taktizirati je sčasoma namreč treba, saj so na plošči polja, ki podvojijo ali potrojijo vrednost črke ali vse besede. Definitivno jih je treba upoštevati, če hlepiš po zmagi. Konec pride, ko eden od vaju porabi vse ploščice.
S tekmecem lahko čvekaš, če je prisoten, vendar to ni nujno, saj je Words with Friends namenjen temu, da potezo odigraš kadarkoli. Dobivaš le obvestila, da je nasprotnik storil potezo, in ko jo tapneš, zagledaš novo stanje na plošči. Odprtih imaš lahko do dvajset partij z vsemogočimi ljudmi raznoraznih sposobnosti in biti moraš krepko ciničen, da vsake toliko ne čekiraš tablice ali telefona, če so tekmeci že kaj storili. K temu te itak spodbudi zvočni signal.
Res škoda torej, da izdelek ni bolj spoliran, saj se rad sesuva in ti stornira partije, ker je prišlo do te ali one napake. Lasepulno! Prav tako bi lahko plačljiva verzija vsebovala še kak modus. A potem ne bi bili vsi enaki roboti v monolitni prihodnosti, drdrajoči geslo “Ein Volk, ein Reich, ein Zynga!” **80** ***Sneti***

Zynga ● iOS / Android / Facebook

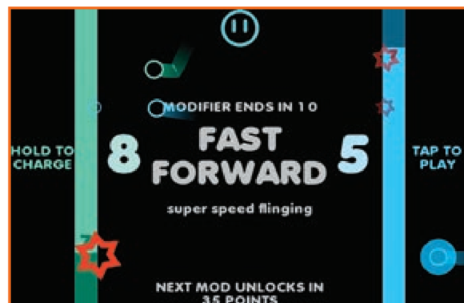
RING FLING

Če je bil kdaj kak špil izven prvoosebnih streljank podoben nebrzdani ejakulaciji, je to Ring Fling. Spada v sorto iger, ki jih primanjkuje, namreč v večigralsko orgijo na eni jabolčni plošči. Sistem, ko več ljudi sočasno drgne po zaslonu, poznamo recimo iz Flight Control. Toda Ring Fling je drugačen, veliko bolj eksploziven.



V frlenje se dobro vklaplja minimalističen videz z neonom na temni podlagi. Mastne črke v ozadju označujejo, katera modifikacija trenutno kroji dogajanje.

V splošnem gre za princip starodavnega Ponga. Igralci so utaborjeni vsak v svojem kotu in proti nasprotnikom s potegi prstov šicajo izstrelke. Ne gre za neposredno obstreljevanje voglov, kajti s projektili ciljaš bodljikave zvezde sredi igrišča, ki jih je treba spehati čez tekmečevo črto. Prvinska zabavnost je ravno v tem, v kakšno besnilo se boji razvijejo. Prsti frlijo in podlakti se vozlajo v brezupnih naporih za zadetek, ki se ob spretnih tekmecih vztrajno izmika. Da je bolj razgibano, se odklepa nabor bonuskov in maluskov. Obročki recimo postanejo bolj masivni ali frčijo hitreje, gol se poveča in podobno. Te modifikacije se vklapljajo same in večkrat na partijo spremenijo razmere.



V frlenje se dobro vklaplja minimalističen videz z neonom na temni podlagi. Mastne črke v ozadju označujejo, katera modifikacija trenutno kroji dogajanje.

Seveda je za pravi raztur potrebnega dovolj prostora. Iphonov zaslončič je tesen celo za dva igralca in čeprav špil tudi tu podpira način za štiri, je za četveroboj primernejša večja plošča na ipadu. Za samotnika igranje ni preveč privlačno, ker umetna pamet kljub učni krivulji mlati preveč robotsko.
A že z enim soigralcem je zabave za 1,6 evra presenetljivo veliko. Ring Fling je eden tistih instantnih špilčkov, ki preproste in udarne ideje ne pokvečijo z zapleteno izvedbo. Ker gre za prečiščeno esenco druženja, tekmovalnosti, fizične bližine in takojšnje potešitve potrebe po akciji, zlahka najde stalno mesto na jabolčni napravi. Partijic je konec v manj kot minuti, a si jih zaželiš še in še, saj je zmaga vsakič le obroček stran ... **85** ***Navi***

Mugathur ● iOS

IT'S GAME ON
NEOVIRANO IGRANJE Z ESET NOD32 ANTIVIRUS 5 V NAČINU GAMER MODE
Naj odločijo le tvoje sposobnosti
■ izredno lahka zasnova
■ spletna zaščita v resničnem času
■ brez pojavnih oken, brez oviranja
■ antivirus, antispyware
■ anti-rootkit
Ena za 3
Izkoristi priložnost in zaščiti tri računalnike za ceno enega. Ponudba velja za ESET Smart Security BOX in ESET NOD32 Antivirus BOX, pri registraciji do 31.8.2012!
eset
www.eset.si
SI SPLET d.o.o., Dolenjska c. 138, Ljubljana
t: 01 428 94 05 | e: info@sisplet.com

MOŽ ZA PESTJO

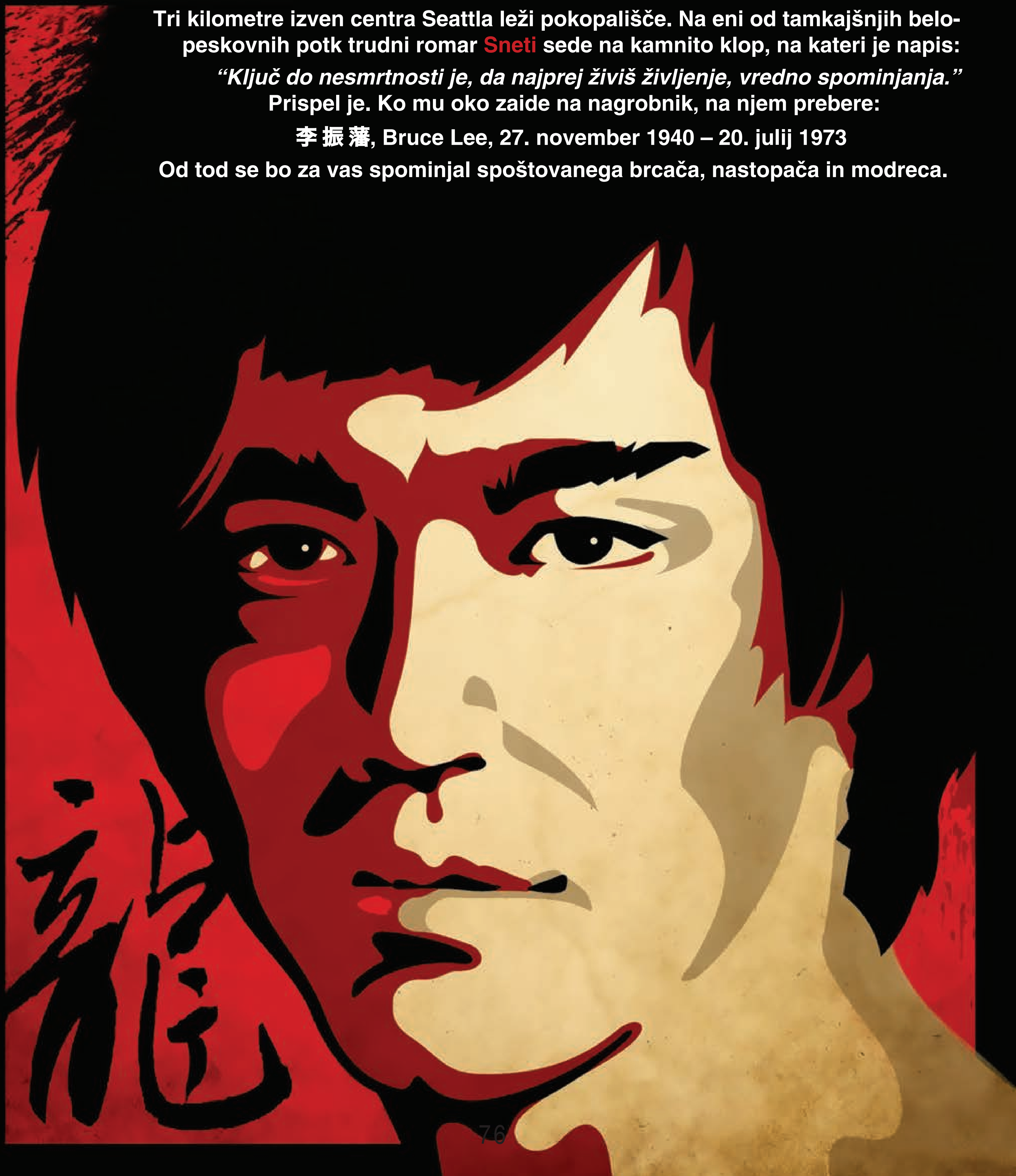
Tri kilometre izven centra Seattla leži pokopališče. Na eni od tamkajšnjih belopeskovnih potk trudni romar Sneti sede na kamnito klop, na kateri je napis:

"Ključ do nesmrtnosti je, da najprej živiš življenje, vredno spominjanja."

Prispel je. Ko mu oko zaide na nagrobnik, na njem prebere:

李振藩, Bruce Lee, 27. november 1940 – 20. julij 1973

Od tod se bo za vas spominjal spoštovanega brcača, nastopača in modreca.



Bruce Lee ni toliko ime kot kliše v slogu pirata in nindže. Ni več človek iz mesa in krvi, ampak *Brusli* – pretepač brez para, pravljični junak, legenda, ki ukrivlja prostor in čas, čefurski vzornik, ki je pred štiridesetimi leti v Kinu Šuškavac, ee, Kinu Šiška botroval bajni prodaji vstopnic, v Mostarju pa so mu zgradili kratkoživi spomenik (pravega ima v Hong Kongu). Zakaj je toliko čapcev škrbastih? Ker trenirajo z nunčaki!

Saj veš, kakšne zgodbe še krožijo o Brusliju, ne? Burazeru! Luda kuča! Bil je on tak mojster, da so ga lahko ubili le z laserji – pa ne z navadnimi, marveč z zastrupljenimi, in šele potem, ko so ga zvezali s ketnami! (George Lucas je Star Wars posnel, ko je videl, kaj zmorejo laserski žarki.) Z nunčaki se je bril in z njimi simuliral rotor od helikopterja, zato je lahko letel! Njegovo seme je zdravilo raka! On ni imel kuhinje, ker je maščevanje jed, ki tekne hladna! Ni imel srednjega imena, ker se ga je balo! Bil je tako časten, da je nasprotnika vedno posvaril z *"Watchoooout!"* Espadrile si je izmislil! Številnih filmskih prizorov z njim niso posneli pri štiriindvajsetih sličicah na sekundo, ampak pri dvaintridesetih, nakar so jih upočasnili, da so gledalci sploh lahko videli gibe!

Slednje je res. Vendar to še zdaleč ni edino impresivno dejstvo o človeku, ki je enim smešen možic in aroganten bedak, drugim pa car in vzor – in to ne tiste sorte, ko si želiš biti on, da bi premlatil vso Prištino. Si vedel, da je Bruce Lee delal sklece na dveh prstih ene roke? Da je bil eden prvih učiteljev kitajskih borilnih veščin v Združenih državah, ki je inštruiral zahodnjake? Da je na turnirju v karateju leta 1964 izvedel *one-inch punch*, ki je nasprotnika, mojstra borilnih veščin Boba Bakerja, odbil dva metra nazaj? *"Naslednji dan nisem mogel v službo, ker so me rebra preveč bolela,"* je kasneje dejal Bob, Leejevi soigralci v filmih pa so pripovedovali, da je občutek, ko so prejemali brce 173 centimetrov visokega in 60 kilogramov težkega Kitajca, tak, kot bi vanje priletel avto.



Bruce je bil edini, ki je nalomil Chucka Norrisa, v filmu Way of the Dragon. Kljub temu ni postal tema internetnih memov. Po mojem zato, ker je bil preveč badass, da bi bil tarča posmeha.

Vendar Bruce ni bil rojen superman, ampak je uspeh dosegel s trdim delom, vztrajnostjo in kancem sreče. Telesno je bil svojčas vse prej kot perfekten, saj so ga zavrnili na naboru za vojsko in je nosil kontaktne leče. Le s trdno voljo in treniranjem najmanj dve uri vsak dan, naj je deževalo, snežilo ali kurilo, je dosegel svojo znamenito formo. Po stanovanju si je puščal motivacijske listke, prepiral se je z ženo in bil frustriran glede položaja Kitajcev v Ameriki. Od Hong Konga do Hollywooda je prehodil dolgo pot in kdove, kaj bi še dosegel, če ga ne bi obiskala Matilda. To je zgodba o človeku, ki je o sebi rekel: *"Odkar pomnim, se mi zdi, da imam v sebi ustvarjalno in duhovno silo, ki je večja od vere, ambicije, samozavesti, odločenosti, vizije. Je vse to skupaj."* Zgodba o možu za pestjo.



Ko Brusli v Fist of Fury vrže čreva na plot polovici prebivalstva Osake, se glavnemu karatejcu (Feng Yi) zmeša in potegne katano. Ne le, da se s tem do kraja onečasti, Bruce z njim pomete lesena tla.

Kratka zgodovina, prvi del

Medijsko zvezdništvo je bilo Bruceu položeno v zibko, kajti njegov oče Hoi-chuen Lee je bil operni pevec. Hoi-cheunov četrti otrok, ki ga je mati Grace Ho v letu in ob uri zmaja rodila v San Franciscu, je dobil ime Jun-fan (Bruce ga je menda imenovala medicinska sestra), družina pa se je kmalu vrnila v Hong Kong.

Tam je Bruce že kot otrok začel nastopati v filmih in jih do polnoletnosti posnel dvajset. Šola ga ni zanimala, raje je igral in se ubadal z latinskoameriškim plesom cha-cha-cha, ki ga je zaobvladal do te mere, da je sčasoma postal prvak Hong Konga. Ni bil silak, ki bi zbijal vse po spisku, je pa težko sedel pri miru in rad se je udeleževal uličnih pretepov, zlasti z angleškimi mulci, ki so kitajsko mulčad dražili zaradi domnevne inferiornosti. Čudno? Ne pozabimo: ko je Bruce odraščal v štiridesetih in petdesetih letih prejšnjega stoletja, je bil Hong Kong britanska kolonija. Da bi se okrepil, se je začel pri trinajstih letih uriti v borilni veščini wing chun pri mojstru Yip Manu. Napredoval je hitro.

Ko je dopolnil osemnajst let, so ga starši brez ceremonij spokali na parnik, namenjen v Združene države. V San Francisco je prispel s sto dolarji v žepu in pri vstopu ni imel težav, ker se je tam rodil. Za preživetje je začel poučevati ples, čez čas pa je odšel v Seattle, kjer je prijatelju pomagal v restavraciji. Hkrati se je vpisal na univerzo, kjer se je trdovratno izpopolnjeval v angleščini in diplomiral iz filozofije. To že razkriva Bruceovo stalno željo po preučevanju okolice in sebe.

V urjenju borilnih veščin se je usmeril zlasti v analizo boja na razumsko-duhovni ravni. Borba ga je privlačila, a še zdaleč ne le na ravni tega, da nekoga premlatiš, ker ti je vzel liziko. V kung fu (to je na Zahodu krovni pojem za kitajske borilne veščine, ki jim tam rečejo wushu) je vpletel jin, jang ter borbo z lastnim egom, ki je bržda največji sovražnik duha. Treniral ni toliko zato, da bi zmagal, marveč, kot je izjavil: *"V končni fazi je borilna veščina iskreno izražanje sebe."*

Ni minilo dolgo, da je začel borbo poučevati. Krog učencev je bil spočetka ozek, a se je razširil do te mere, da je lahko odprl svojo šolo, Jun Fan Gung Fu Institute. To se danes, ko je takih templjev kot peska in trave, ne sliši kot kaj posebnega, a tedaj so v Ameriki poznali kvečjemu judo. K podjetnosti ga je spodbudila brhka bela učenka Linda Emery, s katero sta se zapletla in se leta 1964 poročila. Par se je odselil v kalifornijski Oakland, kjer je odprl drugo vejo šole.

Prav tam so Bruca izzvali Kitajci iz San Francisca, saj jim ni bilo všeč, da zahodnjake uči starodavnih narodnih skrivnosti. Bruce je dodeljenega nasprotnika porazil in si s tem pridobil pravico, da nadaljuje z inštrukcijami. Vendar ni bil zadovoljen, saj se je po svojem mnenju pretirano utrudil in porabil preveč časa – nad tri minute. Odtlej se je srdito posvetil pridobivanju moči, hitrosti in kondicije. Istočasno pa razvoju lastne borilne veščine, ki bi odpravila po njegovem mnenju nepotrebne gibe in postala najčistejši izraz boja. Imenoval jo je *jeet kune do*, pest, ki prestreza.



Bruceov in Lindin sin Brandon se je rodil 1. februarja 1965, seveda v Ameriki, le teden kasneje pa je Bruceu umrl oče. Z družino je obiskal Hong Kong, kjer so ostali štiri mesece.



Če pri tradicionalni veščini wing chun (rečejo mu tudi wing tsun, pomeni pa 'spomladanska pesem') nimaš partnerja, lahko uporabiš leseno lutko, 'mook yan jong'. Ima izrastke, ki simulirajo ude.

Kratka zgodovina, drugi del

Osredotočenost se je Bruceu izplačala, ko je očitno magičnega leta 1964 svoje tehnike predstavil na široko obiskanem turnirju v karateju – taistem, kjer je zadal slavni enoinčni udarec. Navdušil je marsikoga od prisotnih, med njimi frizerja hollywoodskih zvezd Jaya Sebringa. Jay je zgodbo o samozavestnem mladeniču povedal pravim ljudem in čez dve leti, ko je bil že oče sina Brandona, so ga povabili k seriji The Green Hornet. To je bilo kot nalašč za eksplozivnega Brucea, vajenega žarometov in kamer. Igral je Kata, pribočnika glavnega junaka, katerega je kmalu zasenčil. Med drugim je moral upočasniti svoje gibanje, saj ga kamere niso mogle posneti, tako hitro je brcal tolovaje.



Enter the Dragon je klasični borilni film v pravem pomenu besede. V prizorih, kjer Bruce sodeluje na turnirju, domala fizično občutiš njegovo neverjetno moč. Toda izdelek je hkrati poln prispodob in alegorij.



Snemanje serije The Green Hornet so začeli 1966. Bruce je dobil 313 dolarjev na teden, kar bi danes zneslo nekaj tisočakov. Njegovo prijateljstvo s soigralcem Vanom Williamsom kasneje ni ovenelo.



Way of the Dragon skuša pokazati Bruceove komedijantske sposobnosti, a se polomi. V uteho so nam rimski balkoni. Je pa res, da gre scenarij v smer slikanja Bruceovega kitajskega lika kot nekoga, ki si ga želijo stasite belke. Glede na Leejevo inteligenco dvomim, da je to naključje.

Marsikdo misli, da je Bruce od Green Horneta skočil naravnost v druge filme. A ni tako. Serija je trajala le šest mesecev, nakar je moral družino, ki se ji je kmalu pridružila hči Shannon, preživljati drugače. Največ denarja so prinesle lekcije tepeža, ki jih je dajal ljudem iz Hollywooda. Najbolj znani so bili Steve McQueen, James Garner in James Coburn, sčasoma pa je pod krilo dobil celo košarkaša Kareema Abdul-Jabbarja ter režiserja Romana Polanskega. Kaj jih je učil? Ne toliko preštevanja reber kot to, da so znali skozi borilno gibanje izraziti čustva. Vmes pa je krepil telo z rednim treningom in pazljivo prehrano ter nadalje razvijal jeet kune do.

Ravno z vadbo si je pridelal poškodbo hrbta, ki je v filmih tipično prikazana spektakularno. Ni ga zahrbtno premlatil izzivalec v službi tradicionalnih Kitajcev, marveč ga je leta 1970 med jutranjim dviganjem utežmi zabolel hrbet. Zdravniki so mu povedali, da si je, ker se prej ni dovolj ogrel, poškodoval živec. Ukazali so mu strog počitek in zatrdili, da se ne bo nikdar več ukvarjal z borilnimi veščinami. Ko je ležal, je napisal dosti materiala, zlasti za knjigo Tao of Jeet Kune Do. Sčasoma se je pobral in si povrnil gibljivost in moč, vendar je moral odtlej več počivati in se zatekati k masažam.

Med ždenjem pod rjuhami so Bruceu po glavi rojile še druge ideje, zlasti za filmske scenarije. Vendar v Hollywoodu ni imel sreče, saj so mu vse zavrnili ali nesramno ukradli. Prav on si je denimo zamislil TV-nanizanko Kung Fu, kjer osamljeni ročno-nožni bojevnik vandra po Divjem zahodu. A ko je bilo že vse dogovorjeno, ga je studio Warner nadomestil z belim igralcem Davidom Carradineom, rekoč, da Kitajec ne







Sin Brandon se je tako kot oče zapičil v akcijske filme. Bruce ga je v borilne veščine vpeljal zgodaj in za 1,80 metra visokega, čednega Brandona je bilo brcanje riti naravno početje. V Showdown in Little Tokyo je zaigral ob Dolphu Lundgrenu, leta 1994 pa je pilotiral črni stripovski film The Crow, ki mu je odprl vrata v višje lige. A umrl je ravno na snemanju Vrana, kajti v eni od scen je skupaj s slepim nabojem vanj priletel košček prave krogle. Hči Shannon (1969) je igralka in pevka ter skrbi za očetovo fundacijo, vdova Linda Lee Cadwell (1945) pa se je kasneje še dvakrat poročila in zdaj uživa penzijo.

Na platnu in ploščku

Bruce Leejeva kinematografska slava je tako velika, kot bi posnel na ducate filmov, a jih je le prgišče. In še od teh zgolj enega hollywoodskega, vse ostale je storil v Hong Kongu!
Normalno je ob njihovi omembi danes predvidevati, da so zanič in da smo jih čislali le, dokler smo bili mulci. Tedaj nam je bil Brusko zaradi mijavkanja, neuklonljivosti, nunčakov in pestnično-nožnih veščin kralj. Ko sem se jih lotil, sem pričakoval, da bo z njimi podobno kot s filmi od nindžah. A čakalo me je presenečenje. Pod cerekanjem in udarci tičijo mučne zgodbe o rasni nestrpnosti, priseljenskih težavah ter iskanju notranjega miru. Vem, sliši se nenavadno, saj smo Brucea od Vardara pa do Triglava gledali zato, ker je usacga prefukal. A kleč ni v šamarčinah, marveč v upravičevanju tega početja. Bruce je namreč udejanjil zanimivo plejado likov, ki imajo vsak svoje razloge za tretje jajc.

Longstreet (1971)

Bruce je po vlogi šoferja Kata v Green Hornetu zasvetil kot mojster pretepa Tsung, ki v detektivski seriji Longstreet istoimenskega glavnega junaka inštruira borilne veščine. Prvič se je pojavil v drugi epizodi z naslovom 'Way of the Intercepting Fist' – točno to, kar pomeni naziv Leejeve veščine jeet kune do. V nanizanki oglašuje njo in svoja življenjska načela. *“Bodi brez oblike, kot voda. Če jo zliješ v skodelico, postane skodelica, v čajniku se spremeni v čajnik. Voda lahko teče, se plazi, kaplja ali buta! Bodi voda, prijatelj.”* Tako svetuje detektivu Longstreetu, ki je slep, in ga nauči ne le udarjanja, marveč zavedanja sebe. Ganljiva epizoda je v celoti na YouTubu.

The Big Boss (1971)

Zgodba prvega filma z Brucem v glavni vlogi, ki ga je v navezi s hongkonškimi producenti za bakšiš posnel na Tajskem, je varljivo preprosta. Kot mlad Kitajec Cheng dela pri stricu v tovarni ledu, nakar odkrije, da jo kriminalci uporabljajo za razpečevanje drog in da za vsem stoji lokalni mogotec. Jasno je, da ga gre premlatit in da se zaplete še v druge obračune. A solidna tepežkarska akcija ni stalna, saj je Big Boss bolj kot ne drama. Ubada se z izkoriščanjem delavcev, sindikalnim organiziranjem, rasno segregacijo in družinskimi razmerji ter zna biti hudo kruta, ko barabe kratkomalo pobijejo vso Chengovo družino. On pa se maščuje. Krvavo! Kot je značilno za naslednje Leejeve filme, je konec pomenljiv: morilski trans je prekinjen šele, ko je zadoščeno časti in ko posreduje sestra. Ta simbolizira jang, ki vzpostavi ravnotežje Chengovemu razjezenemu jinu, ki je ušel izpod materinega nadzora. Si pozabil, da je Bruce diplomiral iz filozofije? S premiere so ga odnesli na ramenih, Big Boss pa je postal najbolj dobičkanosen film v Hong Kongu, dokler ga ni naslednje leto presegel ...

Fist of Fury (1972)

Meni najboljši Bruslijev film ima najbolj jasno izraženo prispodobo. Lee nastopi kot mojster kitajskih borilnih veščin Zhen, ki se v zgodnjem 20. stoletju vrne v domovino, kjer najde krizne razmere. Mesto obvladujejo Japonci, ki s Kitajci ravnajo kot z drugorazrednimi državljani. (Navdih je Bruce črpal iz tokijske okupacije Hong Konga med drugo svetovno, ko je bil majhen deček.) Nekaj odličnih borilnih prizorov kasneje, ko Bruce zmlati cel dojo karatejcev, samuraja s katano in silnega Rusa, stvari še zdaleč niso postavljene na svoje mesto. Hepi enda ne ugledamo, a Chen vlije upanje ljudskim množicam. Čeprav so Japonci predstavljeni tako uničujoče negativno kot nacisti v jugoslovanskih filmih, ni moč spregledati žgoče historično-socialne note in kritike rasizma, ki je Brucea v Ameriki tako bolel.

Way of the Dragon (1972)

Bruce je v Fist of Fury pokazal, da se igralsko razvija. Ni bil le namrgoden uničevalec, marveč je imel ljubezensko razmerje in komedične popadke, ko je kot hecen telefonist servisiral Japonce. Smešen skuša biti tudi v Way of the Dragon, a mu ležernost in gegi ne uspevajo, zaradi česar je pol filma nekam kilavega, odštevši pošten par italijanskih joškov. Bruce, ki je napisal scenarij in bil producent ter režiser, namreč pride v Rim in se zaplete z mafijci. Ti nadenj pošljejo Chucka Norrisa, s katerim se metaforično spopade v Koloseju – ne, prizorišče ni naključno – in mu po zmagi, katere del je slavno trganje naprsnega dlačevja, izkaže bojevniško spoštovanje. To so detajli, zaradi katerih je film naposled gledljiv. Pa tudi neumen ni, kajti Lee je simbol zatiranih, naseljencev brez pravic, tujcev v tujih deželah, ki se v času, ko so ZDA izgubljale vietnamsko vojno, spopade s pravim Američanom – in zmaga.

Enter the Dragon (1973)

Bruceov prvi hollywoodski projekt je bil njegov zadnji, saj je šest dni pred premiero umrl. Šlo je za pionirstvo, saj je to prvi film s kitajskimi borilnimi veščinami, pri katerem je sodeloval velik hollywoodski studio.
Zgodba je v osnovi zopet preprosta. Brusli je šaolinski menih Lee, ki odide na zasebni otok. Tam vlada nekdanji šaolinec Han, ki je postal z morilci obdan tolovaj – tak, ki se bavi se s prostitucijo in opijem ter uri armado kungfujcev. Nad zemljo podnevi teče turnir, ponoči pa se Lee spušča v podzemlje in vohlja.
K uspehu so pripomogli zlasti veličastni bojni prizori, najbolj tisti, ko Bruce razstavi tolpo Hanovih podrepnikov. (Eden od njih je mladi Jackie Chan.) Večina dogajanja je po ameriško plitka, toda Bruce, ki je bil koproducent, je scenariju, ki so ga spisali v Hollywoodu, dodal lastne prizore in višji smisel. Han ima recimo svojo šolo veščin, kjer se vsi učijo enako in so avtomati, ki nastopijo proti razmišljujočemu človeku, Leeju. To je kristalizirana kritika tradicionalnih sistemov nasproti Bruceovemu JKDju. Zaključni boj je v dvorani ogledal, kjer Bruce več vidi sebe kot Hana, kar se zopet vklaplja v njegova spoznanja, da si si največji nasprotnik sam. In v celoti Bruceov je uvod, kjer kanalizira svojo in kitajsko filozofijo skozi izjave, kot so *“Highest technique is to have no technique”*, *“There is no opponent”* ter *“Don't think. Feel.”* Te so pomembnejše od razvpitega citata *“Boards don't strike back”*, saj kažejo, kako razgledan in umirjen je postal Bruce, ko se je od bojevništva premikal k meništvu.

The Game of Death (1978)

Čudaški je ta film, ki je Leejev zgolj pogojno. Zanj je v Hong Kongu posnel več kot sto minut materiala, a je projekt začasno opustil, ko mu je Warner ponudil Enter the Dragon. A preden je lahko Igro dokončal, ga je doletela smrt. Več let kasneje so se odločili unovčiti Leejevo ime in projekt skompletirati tako, da so dodatne prizore posneli z dvojnikoma. To so v scenariju opravičili z operacijo obraza, saj Bruce nastopa kot filmski igralec Billy, ki mu grozijo nepridipravi. Višek je scena, kjer se nadomestnež opazuje v ogledalu, na fris pa so mu s tedanjo kruljavo tehnologijo zalepili Bruceov ksiht. Nič bolje se ne počutiš ob posiljeno zmontiranih prizorih iz Way of the Dragon, da so lahko v špico napisali Chucka Norrisa. Vsebuje pa Game of Death legendarne obračune, ko se Bruce v značilni rumeni trenirki vzpenja skozi nadstropja do kriminalnega šefa in v vsakem najde novega nasprotnika. Kot v kaki igri, da. Najbolj znan je košarkaš Kareem Abdul-Jabbar, ki je s svojimi 2,18 metri višine kaj nenavaden tekmec in je bil v resnici Bruceov učenec. Prav tako nastopi filipinski mojster Dan Inosanto, ki je Bruceu predstavil nunčake in bil njegov prijatelj ter poslovni partner. Ta zaključni del filma seka, ostalo pa je vseeno, če preskočiš, izvzemši fajt v garderobi.

Dragon: The Bruce Lee Story (1993)

Gre za biografski film, ki so ga posneli po knjigi Bruceove žene Linde. V glavni vlogi je nastopil Jason Scott Lee in Bruslija upodobil tako spretno, da sem ga v enem od starih Jokerjev butasto proglasil za njegovega sina. Moral bi vedeti, da je Scott v borilnih prizorih prepočasen, da bi bil (za)rod pravega Leeja. Izkaže pa se v dramskih scenah, ki jih je levji delež. Izdelek namreč spremlja Bruceovo življenje, od Hong Konga do selitve v Ameriko, poroke z Lindo, ki je tu že kar preveč seksi, in snemanja v Aziji do smrti. Tedaj se na Zemljo ne spustijo alieni, so pa notri drugi nadnaravni elementi, namreč demon, ki Leeja preganja. Ta metafora se mi je zdela preveč za lase privlečena in tudi resnični dogodki so preveč prirejeni ter dramatizirani, da bi šlo Dragona jemati kot resno biografijo. A na splošno se mi je zdel film še danes soliden in prava izbira za tiste, ki hočejo na Brucea gledati kot človeka, ne ikono, saj ga vidimo v številnih trenutkih nemoči, panike in jeze. Bruce Lee Story v Leskovarju in Bački Palanki zato ni preveč priljubljen.

Vsi Bruceovi filmi so danes na voljo tako na devedeju kot na blu-rayu. Kakovost slike pri slednjih ni ravno bleščeča, vsebujejo pa te inačice dosti dodatnega materiala. Le ne pričakuj kaj dosti scen izza odra, kajti tedaj še niso imeli navade, da bi jih beležili.





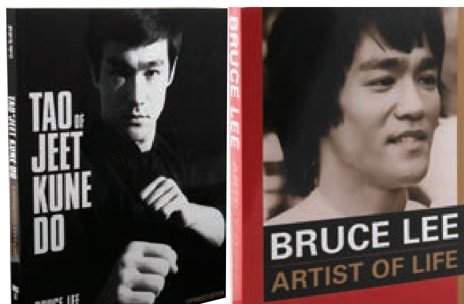
Leejeva udarjalna veščina jeet kune do, 'the way of the intercepting fist' ali pest, ki prestreza, je namenjena minimalizaciji truda. Omogoča efektiven nadzor nad nasprotnikom, v katerem ni težko doseči točno tiste količine sile, ki je potrebna za obvladovanje položaja. Bruce jo je sestavil iz tistega, kar je znal, in onega, kar je preučil – v glavnem iz wing chuna, sabljanja in zahodnega boksa, kjer je nadvse cenil Mohameda Alija in se hotel z njim tudi spopasti. Boks mu je bil res velik navdih, saj je iz njega pobral gibanje nog, jabe in kinetično verigo. Jeet kune do se sicer sliši kitajsko, a je zahodnjaška, ameriška veščina, narejena po sistemu tamkajšnjega talilnega lonca. Z njo sem se ukvarjal ravno dovolj časa, da sem začutil njen potencial. Osebno ji rečem *borščina* – pravi boršč vsega, kar je zmetal noter. Kljub temu principu supermarketa in mladosti njenega ustvarjalca se mi zdi, da deluje. Poudarja preprostost in direktnost, hitre stike z najbližjimi ranljivimi točkami (podplat v koleno večjega nasprotnika, recimo) in aktivne bloke, ki prestrezajo ter so spojeni v udarec. Od tod ime.
Bruce je JKD imel za 'ubijanje svetih krav', sesuvanje tradicije, ki je sama sebi namen. Menil je, da se jeet kune doja v bistvu ne da naučiti, le njegovih tehnik. Keč je ta, da za razliko od levjega deleža veščin tu ni vnaprej določenih stavov in gibov, kot so kate v karateju, marveč jih sproti tvoriš sam. JKD je propagiral kot evolucijo, ki za določen namen jemlje od tu in tam. *"Vsrkaj, kar je uporabno, odvrzi, kar ni, in dodaj, kaj je tvoje lastno."*
Jeet kune do je dobrodošla dopolnitev borilnih veščin, iz katere so zrasle sodobne mixed martial arts, kakor jih poznamo iz UFCja. Te se v polnem krogu vračajo k starogrškim idealom pankracija in mnogi tepežkarji imajo Brucea za duhovnega očeta. Lepo, mislim pa, da je izkoriščanje njegovih častnih principov za to, da premlatiš nasprotnika v ringu in za to kasiraš $, navadno barabinstvo.





Bruce je večkrat rekel, da je fino znati borilne veščine, a da lahko sovrag potegne pištolo in si mrzel. V Way of the Dragon ni spektakularno razorožil teh mafijcev, ampak je znebitev pištole udejanjena drugače.

bi privlekel zadosti gledalcev. Tako je Brucea Hollywood, ki je za orientalske vloge najemal maskirane, preoblečene belce, zelo razočaral.
Na srečo je leta 1971 v stik z Brucem stopil hongkonški producent Raymond Chow, ki je bil prepričan, da lahko z njim posname uspešnico. Vloga Kata v seriji Green Hornet mu je namreč v Aziji prinesla veliko prepoznavnost. Bruce je pristal in takoj zaslovel s filmom The Big Boss. Uspeh sta zacementirala Fist of Fury in Way of the Dragon, ko pa se je Bruce lotil četrtega filma, Game of Death, mu je studio Warner ponudil sanjsko pogodbo za veliko hongkonško-ameriško koprodukcijo Enter the Dragon.
Film so dokončali in bili pripravljeni na zasluženi oddih, toda zgodilo se je nepojmljivo. 20. julija 1973, le nekaj dni pred premiero, je Brucea v hotelski sobi v Hong Kongu začela boleti glava. Vzel je tableto predpisanega zdravila, a ko je legel k počitku, se ni več prebudil. Ker vzrok ni bil očiten, so poklicali patologe z vsega sveta, ki so se naposled zedinili. Izkazalo se je, da je bil Bruce preobčutljiv na eno od sestavin v zdravilu, kar je povzročilo komo in smrt.



Tao of Jeet Kune Do je Bruceovo bistveno delo, ki se ukvarja s konkretnimi tehnikami v JKDju, globljimi principi boja in zenom. Izdali so ga po njegovi smrti in je krasna knjiga za martialne artiste.

"Vse znanje na koncu pomeni poznavanje sebe"

Že kot sem kot mulec gledal Bruceove filme, sem čutil, da je v njem nekaj več. Da ne gre za še enega akcijskega pozerčka. Šur, tako kot še milijonom mi je dogajal zaradi mlatenja in prezence. Kamera ga je oboževala, naj je bil oblečen še tako zanikrno. Bela srajca, navadne hlače, črni čevlji ... pa vendar se je takoj ločil od ostalih. Bil je čeden, a ne preveč, kljub temu pa nisi mogel odtrgati pogleda od njega. Bil je



Srečanje z Abdulom-Jabbarjem v Game of Death je nekaterim najbolj znan Leejev boj. Deloma zaradi trenirke in Kareemovega zvezdništva, deloma pa zavoljo nore višinske razlike med borcema.

kot vzmet, ki je na tem, da se sproži – v njem je plala skrita moč, več magnitud silnejša od one v klasičnih mišičnjakih. Da ne omenjam njegovih izvirnih, neponovljivih glasov, grimas in poz.
Morda sem na instinktivnem nivoju vedel, kako se je Bruce v resnici gnal za uresničenje svojih sanj, skozi katere je hotel nekaj povedati. Ja, v filmih je bil *gud gaj*, ki tepe *bed gaje*. Vendar je bila v scenarijih zmeraj dodatna vrednost, prispodoba ali sporočilo. Filme podrobneje analiziram na črni strani, tu naj povem to: med vsemi borilnimi filmi, ki sem jih videl – in videl sem skoraj vse –, so Leejevim enaki samo Rockyji in Raging Bull. Po eni strani zato, ker njegovi šefovski nasprotniki niso levaki, ampak študirani borci, naj gre za večkratnega prvaka ZDA v karateju Chucka Norrisa, šampiona kickboksa v težki kategoriji Roberta Walla (bradati telesni stražar v Enter the Dragon), enega najviše rangiranih učiteljev hapkida Ji Han-Jaeja (Game of Death) ali Bruceovega starega prijatelja Dana Inosanta, avtoritete na področju filipinskih veščin. Po drugi pa, ker scenaristično in izrazno ne gre za šit, ampak za čustvene, metaforične, vse bolj zrele izdelke, ki vsebujejo tisto, kar je Bruce vedno želel – posredovanje kitajske kulture zahodu. Svoje ljudsko izročilo je namreč nadvse cenil.
Res je, da ga je razkrival kvečjemu po drobtinah, a tisto so bili drugi časi. V šestdesetih letih prejšnjega stoletja so bili Kitajci, Japonci in drugi Azijci obravnavani kot drugorazredni. Revni kitajski priseljenci so v 19. stoletju na roke zgradili velik del ameriških železnic in so belcem v šestdesetih še vedno prali perilo ter jim kuhali, Japonci so zakrivili Pearl Harbor, Amerika pa je bila zapletena v vojno v Koreji in pozneje v Vietnamu. Bruce je bil le še en rumenček, ki je delal v re-

stavraciji. Ko je v Seattlu pridobival izobrazbo in shodil s svetlolaso Lindo, je dobro spoznal rasizem. Medrasne poroke so na državni ravni legalizirali šele leta 1967! Toda po svoji stari navadi je segregaciji pogledal v oči in ji arogantno naznanil: *"Jaz, Bruce Lee, bom postal najbolj plačan orientalski superzvezdnik v Hollywoodu!"* To je bil visok cilj, kajti tistebodi so filmi Azijce prikazovali kot komedijantske bedake, na primer poševnookega soseda Katharine Hepburn v Zajtrku pri Tiffanyju (1961).



Nunčaki izvirajo iz stare Kitajske, kjer so že pred Kristusom z vrvjo povezani palici uporabljali za delo na polju. Bruceu jih je predstavil filipinski znalec Dan Inosanto in Lee jih je kmalu zaobvladal.

Naspoled mu je uspelo, čeprav deloma zaradi kupice nemške krvi, ki mu je dala ne preveč 'kitajski' obraz, in po ovinku skozi Hong Kong. Odprl je vrata naslednikom, kot so Jackie Chan, Jet Li in Chow Yun-Fat. Zaradi njega so bili Kitajci videti seksi, borilne veščine so postale normalen del filmov in sčasoma so skoznje prisijali še drugi kulturni vidiki najbolj množične države na svetu.

"Ubadati se z borilnimi veščinami pomeni biti vešč življenja"

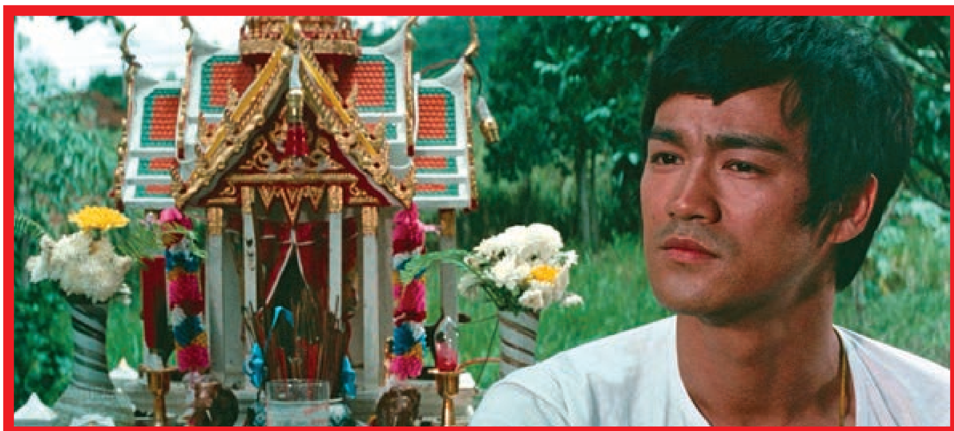
Brucea od nekdaj cenim tudi, ker je bil pravi preučevalec borilnih veščin. Te so bile zanj prvo, igranje drugo. A problem pri Leeju se mi nikdar ni zdel v tem, da ne obvlada borbe. O tem ni bilo dvoma, tako kot ne o njegovi karizmi in igralskih sposobnostih. Na 'odru' je bil presenetljivo dober in izven njega je točno vedel, kaj hoče. *"Moja obsesija je, da naredim najbolj zafukano akcijski film vseh časov!"*



Bruceova znana filmska poza je, da ga nasprotnik resnično razkuri šele, ko ga poškoduje do krvi. Lizljaj prsta kasneje zlobec pljuva čekane in si gliha prepucij. Na sliki značilni prizor iz Enter the Dragon.

Težavo mi predstavlja vprašanje, ali je borbo obvladal dovolj. Dejstvo je, da je odvrgel in razgradil tradicionalne veščine, v katerih ni dosegel mojstrstva. Niti v wing chunu, katerega učenje mu je Yip Man odrekel, preden je dosegel najvišji nivo. Kaj šele v ostalih, ki jih je rad uporabljal kot primere, kako klasični sistemi omejujejo. Nekoč je dahnil: *"Ljudje so razdeljeni zaradi stilov. Niso združeni, ker so stili postali zakon."* Mislim, da težava ni v različnih slogih, kot so karate, ninjutsu, taekvondo in tako naprej, ampak v ljudeh, ki so preveč neumni, oholi in leni, da bi se učili drugod. Ali da bi spoštovali različnost brez poveličevanja svoje strani.

Odgovor na dilemo bo ostal nerazrešen, kajti Bruce je mrtev. Umrl je daleč prezgodaj, saj mislim, da je bil šele na začetku uničenja sebe *("Pot je v tem, da ni poti.")*, mutacije v gandijevsko-šaolinsko-budističnojezusovsko entiteto, ki bi privlačila poglede in bila svetilnik kitajske kulture ter nenasilja. Ironično se je kot izurjen pretepač gibal prav proti temu, naj se raje ubadamo s sabo in svojimi demoni, kot da furamo egotripe in tepemo sočloveka. Kdo ve, kakšen velikan bi bil čez dvajset, trideset let, ko bi z zvezdniško podobo, znanjem in izkušnjami zgradil most med vzhodom in zahodom. Saj imamo vezi, a manjka kulturne avtoceste, po kateri bi se spoznavali. Mogoče so ga zato ubili vesoljci z laserji.



Zaskrbljeni Lee v svoji prvi uspešnici The Big Boss razmišlja o globinah človeške pokvarjenosti in grabežljivosti. Nakičenost miniaturnega templja ni presenetljiva, saj so snemali na farbovitem Tajskem.



V ROKI IN ZASLONU

Preseneča me, za kako malo iger so Brucea uradno uporabili. Spomnim se fine ploščadne arkadice **Bruce Lee** z osembitnikov iz leta 1984, kjer si kot mali, spretni možicelj prečil sobane in se izogibal nasprotnikom. Višek je bila tista čumnata s štromom na tleh, kjer smo umrli vsaj oseminpetdesetkrat in potem na karate nalomili monitor. Nadalje sem dosti igral solidno hodi-naprej pretepačino **Dragon: The Bruce Lee Story** za mega drive, ki je temeljila na istoimenskem filmu. Tridimenzionalni beat'em-up **Bruce Lee: Quest of the Dragon** za xbox sem sfalil, a nič hudega, ker zgleda, da je bil zanikrn. Nakar sta bila tu še nizkobudžetni projektič **Bruce Lee Lives** za DOS in **Return of the Legend** za GBA. Glede na slavo nič kaj dosti.





Večkrat sem Brucea ugledal v drugih, tipično pretepaških igrah, le ne imensko. Se spomniš bratov Billyja in Jimmyja Leeja iz Double Dragona? Oba so naredili v čast Bruceu. Nespregledljivo bruslijast je Fei Long iz Street Fighterja, svojega Brucea pa imajo še Dead or Alive (Jann Lee), Soul Calibur (Li Long), Tekken (Marshall Law) in Mortal Kombat (Liu Kang). Mimogrede, film po slednjem je skopiral vso zasnovo Enter the Dragona, saj gredo v njem na zlobčev turnir zahodnjaki in Azijec – Liu Kang aka Bruce Lee, ki bljuva ogenj. To je drugače znal tudi Bruce, samo fižola se je moral prej najesti.



ONI DRUGI IGROFILMI

Sneti je često razočaran nad hollywoodskimi filmi po špilih. Zato se ozre na področje manjših filmskih projektov po igrah, ki gredo na ploščke in internet.

Risankastih spletnih projektov, v katerih se oboževalci klanjajo svojim favoritnim serijam ali iz njih izpeljujejo samosvoje vsebine, ni malo. Zgolj na *Machinima.com* najdeš pikslasti Sonic for Hire, kjer se rožnat falus spreminja v Maria, Minecraft: The N00b Adventures, kjer trije igralci iščejo varno zavetje za gradnjo, in Arby and the Chief, koder akcijske figurice dinozavrov meljejo Master Chiefa. Slednji je navdih tudi dolgometražni spletni seriji Red vs. Blue, narejeni s Halovim 3D-pogonom, ki se trudi parodirati prvoosebne streljanke in znanstveno fantastiko. Vendar me te zadeve niso navdušile. Tehnično so na psu, humor pa je zvečine posiljen in neosredotočen. Vidi se, da izvedba ni profesionalna.

Do slednje pride, ko nekdo z vizijo najame nadarjence in vloži cekin. Tako so nastali mnogi filmi in serije, tako igrani kot animirani, ki dopolnjujejo špile. Res pa je, da kakovost kljub komercialni naravi niha. Le eden od opisanih je celovečerne dolžine in večina jih je nastala za ogled na vsemreži kot del ponudbe, ki si nikdar ne bi utrla poti v klasično televizijsko distribucijo. Mestoma docela upravičeno. No, so pa vmes daljše, kompletnejše zadeve, ki so jih izdali na devedejih in blu-rayih. V preteklosti smo jih nekaj že obdelali, recimo zbirko animejskih navdihnjenk Halo Legends, fletno izrisanko Tekken: Blood Vengeance in risana filma Dead Space Aftermath ter Downfall.

Dragon Age: Dawn of the Seeker

Spodobi se, da otvorim z najboljšim – uro in pol dolgim, ambicioznim animiranim filmom Dawn of the Seeker. Ustvarili so ga študiranci iz japonsko-ameriškega studia Funimation in je v deželi vzhajajočega sonca prišel v kina, na zahodu pa ga tržijo na ploščkih. Po normalni ceni, a je je vreden. Za ljubitelje Dragon Aga itak, znal pa bi bil nad njim navdušen tudi kdo, ki ni posvečen v Biowarov univerzum. Seeker je namreč z njim povezan, vendar trdno stoji sam zase.



Cassandra je eden boljših likov v filmih, povezanih z igrami. Saj ne, da je bilo to težko doseči, ampak punca je telesno huda in karakterno zanimiva.

Glavni lik je *dragon hunterka* in bojevnica tadobrih klerikov Cassandra Pentaghast, ki jo srečaš v igri Dragon Age 2 – ona je tista, ki na koncu bara Varrica. V risanki je mlajša, saj si mora šele priboriti status. In si tudi ga, saj je bistveno kolesce v preprečenju zlodjevskega načrta krvnih magov, da bi prišli na oblast. Krvni magi resda so dežurni zlobci, posebej njihov skrivenčeni vodja Fenric. A zarota, ki sega do vrhov 'Cerkve', ni črno-bela, marveč politično zmikljiva. Slastni pa so liki, od neugnane, simpatične, življenjske Cassandre prek njenega bradatega sopotniškega coprnika do poveljnikov Templjarjev in Iskalcev. Zaradi oseb in inteligentne obravnave teme je Dawn of the Seeker privlačen tudi za tiste, ki se ne razumejo na Dragon Age, onim, ki se, pa razloži dosti ozadja.



Zmaji so GROMOZANSKI in temu primerno zverinski. Nemara bi sedlo malo več bojne podobnosti z igrami Dragon Age, a zdaj že dlakocepim.

Prav tako ne gre ničesar očitati akciji, ki izvrstno dopolnjuje siceršnjo dramatično resnobnost. Seeker navduši z dinamičnim, vernim mečevanjem, mogočnimi pošastmi iz DAjevega izročila in krvavostjo. Deloma realistične, deloma fantazijske scene s slaboritnim evisceriranjem zlohotnežev resnično sekajo in so brez vsakršne animejske nafrfuljenosti ter neumnega humorja. Impresivnost pa izvira tudi iz z računalnikom narejene 3D-animacije, ki se proslavi z edinstvenim, deloma 'korejskim' slogom. Ta nameša vse živo ter absolutno triumfira. Na glas dej in glej. Zdej.

Mortal Kombat Legacy

Devetkrat po kakih deset minut boš na YouTubu ali *Machinima.com* obsedel pred internetno serijo MK Legacy, ki je domišljijo predvsem spletnega občestva zažgala maja lani z odlično prikolico. Pripisovali so jo novemu filmu, a razočaranje se ni imelo časa usesti, saj je kmalu štartal prvi del, ki je razturil s črninskim, surovim, realističnim slogom, ravno pravšnjim za Kombat. Hkrati je zakoličil načelo, da se posamezne epizode osredotočajo na določene like iz Midwayevega univerzuma. Časovna črta seže malo pred deseti turnir, s katerim bi rad Shao Kahn zavladal Zemlji, in vsebuje Jaxa, Sonyo, Kana, Johhnyja Caga, Kitano, Mileeno, Raidena, Scorpiona, Sub-Zera, Cyraxa ter Sektorja. Na krajši obisk pridejo še nekateri, kot je Shang Tsung, vendar samega turnirja ni.

Določeni igralci niso posrečeni, na primer Cage, ki je bil v filmih dosti boljši, in epizode nihajo v kakovosti. Verjetno je najslabša prav Cageva, ki se začne trgati od realističnega sloga prvih dveh delov in se približa nadnaravnemu, kar je nato stalnica. Ustvarjalec Kevin Tancharoen je na zavitje proč od realizma pristal zaradi vpitja ljubiteljev in pripomb Eda Boona. Prav tako ne upaj na krepko razširitev ali nadaljevanje MKjeve pripovedi, saj gre za osvetljevanje temnih kotičkov. A na splošno je Legacy gledljiva reč z zafrkantskim smislom za humor, domišljijskimi animiranimi vložki, srhljivimi elementi (Baraka!) in v redu akcijsko-borilnimi scenami s spretno umeščenimi posebnimi efekti. Se vidi, da zadaj stojita kapital in znanje studia Warner. Manjka le nekaj več odkritega krvošprica, a me manko nazornega trganja anusov niti ni motil. Dosti sem ga imel v igrah, heh. Kul, zdaj pa hočemo filem!



Kibernetske nindže gredo tipično čez rob, kot se za Mortal Kombat spodobi. Je pa najboljša epizoda tista s Sub-Zerom in Scorpionom. Itak!

Ghost Recon Alpha

Recept za snemanje *live-action* filma, ki deluje kot spremljevalec igri, se Ubisoftu ne zdi težak. Zanje sestoji le iz dveh korakov. Prvič: najdejo odsluženo rafinerijo Bogu za nogami, vse posnamejo ob njej in dodajo prgišče posebnih učinkov. In drugič, Uweja Bolla ne spustijo v stokilometrski radij, da jim s svojo golo prezenco ne pokvari kadrov. Ostalo je simpl kot roman Toma Clancyja!

Lahko si misliš, v čem je poanta. Jep, štirje ameriški specialski kerlci gredo *commando-style* na ruske riti. Trije so iz nedavno izdane igre Ghost Recon: Future Soldier, se pravi 30K, Pepper in ti, ruski Američan John Kozak, le poveljnika Fergusona nadomešča zamorec Chuck. A če ta prvi umre? Normalno, saj je črn. Subtilno, Ubi, subtilno.

Ves filmčič se vrti okrog jedrske glave, ki se jo moštvo trudi obvarovati pred ruskimi nepridipravi, in niti ni slabo posnet. Streljanje, ki v drugi polovici vidno pojača, je kar avtentično, frisi so tapravi slovanski,

suspenz pri plazenju med kovinskimi stebri v jesenski megli je spodoben, če odmislimo rahlo smešnost futurističnih nevidnostnih prekrival, dodane so prvoosebne scene z navideznim HUDom, naokoli frči iz igre znano štirimotorno letalce za izvidovanje ... Uwe bi se lahko česa naučil. Problem je neambicioznost, saj je vsebina ničeva. Modeli pridejo, rešetajo, zgodi se kao preobrat in dvajset minut je mimo. Fin. Vege.



Resnobni ton filma poudarja modrozelena barvna paleta z rdečimi špricmarkami, vendar Alpha kljub temu ne izpade pretirano cenen.

Kot zastonjski ogled na YouTubu (išči 'ghost recon alpha official HD film') je Alpha kul. Na DVDju ali celo blu-rayu, za katerega hočejo blizu deset evrov, pa ga ne bi kupoval. Itak ga imajo na ploščku le Američani.

Street Fighter IV: The Ties that Bind

Znabiti je prepozno, da bi Street Fighter dobil soliden videoizdelek. Preveč zgodbovnih niti se je napletlo skozi leta in preveč enodimenzionalni ter klišejski so v štartu njegovi liki (Ryu – potujoči bojevnik, Sagat – modrec, ki ga uničuje maščevanje ...), da bi bilo iz tega moč skuhati prebavljivo župo brez konkretne prekinitve s preteklostjo. Ties that Bind, anime, ki je spremljal posebno izdajo izvirnega SF4, na to gotovo ni pripravljen, saj se ujame v slične pasti kot predhodniki. Zlasti filmi, tako stari z Van Dammom kot novi Legend of Chun-Li, ob katerem si je treba iztakniti oči in zavezati goltanec, da ne bruhaš.



Najbolj smešno v Street Fighterjevih animejih mi je to, da Ryu kot ultimativni napad izvede hadoken, v igri pa jih vrže trideset na minuto.

Ties that Bind je 65-minutna otročarijska neumnost, katere edini plus je, da deluje kot razširjena zgodba igri. Ta ima le animirane uvode in konce za posamezne like, v animeju pa podrobneje vidimo, kako Seth, šef organizacije SIN, zasleduje Ryuja, da bi z njegovo skrito močjo *satsui no hado* napojil svoje bioorožje. To je blentav izgovor za prgišče ne preveč dobrih borilnih scen, v katerih se pojavi del ritobrcačev iz igre, a ne vsi. Pozornosti so deležni Ken, C. Viper, Sakura, Guile, Chun Li in Cammy, čeprav jih je sram, da so v izdelku z belim pasom. Fabula se skuša šlepati na razglabljanje o moči in njeni rabi, a prinese toliko globine kot venezuelska limonada, ameriška sinhronizacija je zanič, videz pa povprečen, z revno animacijo, ki spomni na mange, in nevznemirljivim slogom, daleč od superiorne uvodne sekvence v SF4. Ta budi krasna čustva, Ties That Bind pa odpor.



Resno jim zamerim slabo animacijo in kilavo osebnost Chun-Li, ki je kot lik ena bolj zanimivih v vesolju Uličnega borca. Celo noge ima švoh!

Assassin's Creed: Ascendance

Petnajstminutno risankico Ascendance so naredili kot vezni člen med Assassin's Creedom 2 in Brotherhoodom. Presenetljivo glavni lik ni ašašin Ezio Auditore, marveč Cesare Borgia, ki leta 1497 še ni papež, ampak se kot nezadovoljen kardinal v Rimu šele pripravlja, da si bo prisvojil oblast. Ascendance pove, kako in s kom to stori ter kakšen prasec je dejansko. (To je dokaj sprto z veliko bolj kompleksno TV-nadaljevanko Borgijci – tu se vidi, kako zgodbovno in karakterno preproste so igre dostikrat.) Dogodki so razumno zanimivi, toda ne pričakuj bombastičnih razkritij, ključne udeležbe Ezia in zadovoljivega konca, saj se animiranka izteče odsekano kot stopnica v Brotherhood. Navduši grafični slog, ki se zgleduje po renesančnih slikarijah in upravičuje rudimentarno animacijo. Fajn ogled za ašašinske navdušence, ki jim bržda ne bo odveč rukniti dveh evrov na Itunes, Xbox Livu ali Playstation Networku.



'Zavladanje' ne štedi s krvavostjo, saj puščice letijo, meči sekajo in udje odpadajo. Tako mora biti, če naj Cesare izpade kot nagravžnež.

Assassin's Creed: Lineage

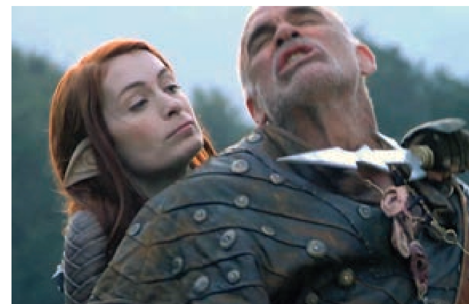
Tri leta stari, igrani Lineage je še zmerom vreden ogleda. V dobre pol ure dogajanja so stisnjene tri epizode, umeščene med prvega in drugega Assassina. V Firencah spremljamo Giovannija Auditoreja, morilca v službi Medičejcev, ki ima sinova Federica in, uganil si, Ezia. Negativec je templjar Rodrigo Borgia, kasnejši papež in oče Cesareja, s katerim se Ezio ubada v Brotherhoodu.
Zgodba ni za scenaristični kipec, a stoji skupaj. Prepriča pa izvedba. Mešanica poskočne kamere, dramatično upočasnjenih kadrov, mečevanj, temačnih ozadij, ki so zvečine narejena z računalnikom, in nastopajočih, ki si za razliko od onih v Redemptionu zaslužijo nazive igralcev, je za tako omejen proračun ter domet presenetljivo dodelana. Lineage vidiš na YouTubu ali ubodeš na blu-rayu, na katerem so še Ascendance in kupek dobrot.



Igralci na računalniških ozadjih (zelenem platnu) dostikrat izpadejo grdo, toda Lineagu se posreči, da je to nemoteče. Tako je, če se lotijo znalci.

Dragon Age Redemption

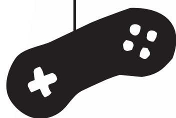
Dvanajst dni so snemali to igrano šestdelno internetno serijo, o kateri je glavna nastopačica Felicia Day povedala: *"To bo korak naprej od tega, kar smo doslej videli na spletu."* Morda je bila punca na vsemreži zadnjič leta 1993, saj je Redemption kos dreka v domala vseh pogledih. Zgodba spremlja vilinsko morilko Tallis, ki v okolici mesta Kirkwall za časa Dragon Aga 2, natančneje razširitve Mark of the Assassin, lovi qunarijskega coprnika. Ta je pobegnil templjarjem in hoče zdaj po vsej sili izvajati žlehtne rituale.
Neimpresivno? O ja, pri čemer je fabula SVETLA točka Redemptiona. Snemali so po vsem sodeč z iphonom, govoriti o igralskih sposobnostih posadke pa je nesmiselno. Včeraj so še kelnarili, zdaj pa so si nadeli lažne vilske uhlje s *Secondhandcosplayergear.com* ter se lotili amatersko mahati s plastičnimi meči. Vse skupaj izgleda kot slab metalski video in čeprav občasno zavohaš duha Xene in Legend of the Seekerja, je za Redemption oboje oskarjevski material. Ko bi vsaj dobili pošteno babnico za glavno vlogo, ne suhavdraste odljude, ki je v dramskih scenah lesena, v fajtih bukova in v dojčnem vidiku ploh. Če si se naveličal celo strmenja v fikus, Odrešitev najdeš na Tubi in Machinimi.



Bog se usmili takih snemalcev in bedancev. Najbolj pa igralk, ki mislijo, da so lahko akcijske junakinje, čeprav so vse bolehne in nikakve.

MESO, RIBA IN SAPA

MOŽUJEJO O NEODVISNOSTI



Najti kolikor toliko inteligentno obravnavo iger v filmih se zdi kot iskanje igle v senu. Sneti je stalno prisiljen zavijati z očmi ob slabo udejanjenih licencah in trpeti ob prizorih ljudi, ki pritiskajo gumbe na joypadih, na zaslonih pa se dogaja nekaj čisto tretjega. Hollywood pač misli, da tega nihče ne opazi. Še dobro torej, da so film o neodvisnih špilih in njihovih avtorjih Indie Game: The Movie ustvarili samonikli navdušenci, ne kak velik studio.



Lisanne in James pravita: ***"Vedela sva, da bova imela veliko kadrov pred računalnikom, zato sva jih skušala narediti dinamične. Hkrati pa sva se trudila posneti kar največ prizorov, ki tega ne vključujejo."***

Pravzaprav bi bil nastanek stežka bolj samorastniški. Mlada kanadska filmarja Lisanne Pajot in James Swirsky sta se namenila posneti dokumentarec o mukah izdelave neodvisnih – indie (independent) iger. Denar sta dobila na Kickstarterju ter na festivalu alternativnih filmov Sundance prejela nagrado za montažo, nakar sta se za projekt zagrela mreža HBO in Scott Rudin, producent filma The Social Network.

Maja so Indie Game: The Movie začeli pošiljati v izbrana ameriška kina in brž se je razširila vest o filmu, ki resno, spoštljivo, nesenzacionalno osvetljuje igrarski ustvarjalni proces. Zdaj ga sučejo po malih kinematografih po vsem svetu, od Brazilije prek Francije do Avstralije, večina pa ga bo videla na malem ekranu. Na spletni strani *Indiegamethemovie.com* si je moč za 8 evrov naročiti digitalno kopijo v ločljivosti do 1080p brez zaščite proti kopiranju, s podnapisi v različnih jezikih in s komentatorsko zvočno sledjo. Posebnost je možnost nakupa na Steamu za enako ceno – mislim, da je to prvi film na tem spletnem servisu –, v kmalu pa kanijo sploviti DVD in blu-ray.



Film prikazuje, kako člana Teama Meat garata, da bi Super Meat Boy pripravila na lansiranje. Slaba izkušnja z Microsoftom ju je pripravila do tega, da z njimi ne bosta več sodelovala.

Na začetku sta Lisane in James upravljala z več majhnimi snemalnimi moštvi, ki so istočasno beležila razvoj kakih dvajsetih iger. Načrtovala sta, da bo izdelek na koncu niz vinjetic, a izkazalo se je, da bo film predolg. Zato sta se osredotočila na tri indiejanke podobne baže: Super Meat Boy, Fez in Braid.

K njim domov ...

Hitri uvod nepoznavalce seznani s fenomenom neodvisnic, torej iger, ki so se pred kakimi štirimi leti razmahnile zaradi nižje cene, zrele digitalne distribucije in velikosti trga. Nato urno preidemo na izmenjujoče se intervjuje z Jonathanom Blowom (Braid), Philom Fishem (Fez) in dvočlansko ekipo Team Meat (Super Meat Boy), ki jo sestavljata Edmund McMillen in Tommy Refenes. Blow, ki je videti kot pevec od Fine Young Cannibals, ima bolj postransko vlogo. Več časa je namenjenega Fishu, ki je tik pred tem, da bo Fez predstavil na sejmu PAX 2010, in mesničarjema. Edmunda in Tommyja fizično deli na stotine kilometrov, saj delata od doma; prvi v mestu Santa Cruz v Kaliforniji, drugi v Phoenixu v Arizoni.
Ne gre torej za spominjanje, kako je bilo, marveč za sprotno beleženje dogajanja. Zaradi tega dolgo pripravljani film ni več povsem aktualen, saj trenutna draguljčka indie scene nista Super Meat Boy in Braid, temveč Minecraft in Journey. Razočaran bo tudi, kdor pričakuje natančen vpogled v programiranje, risanje in oblikovanje. Izvemo sicer, da je Blowu idejo za previjanje časa nazaj v Braidu dal prijatelj na osnovi Prince of Persia: The Sands of Time in si imamo priložnost ogledati zametke stopenj. A tega v 96 minutah ni kaj dosti.
Nak, smisel tega počasnega, tuhtajočega, spretno zmontiranega dokumentarca, ki ne štedi z impozantnimi, čistimi kadri in preseneča s koti kamere, je vpogled v glave avtorjev. V ta namen jih spremljamo v njihovih stanovanjih in na poti. Vprašanja slišimo komaj kdaj, nihče ne zaslišuje ali sugerira. Nikjer ni bombastičnih napisov, švigajočih prizorov, dramatične glasbe, ki bi svet-na-kanalu-Ajevsko umetno spodbujala emocije. Namesto tega Blow, Fish, McMillen in Refenes sedijo ter pripovedujejo svoje pretresljive zgodbe. Kar povsem zadostuje.



32-letni Edmund McMillen (levo) iz Teama Meat je star maček, ki se posveča oblikovanju nivojev, igralnosti in risanju. Če si igral njegov Gish iz 2004, lahko v SMB vidiš, kako je napredoval, predvsem stilistično.



Phil Fish je na levi, desno pa ni njegov kamerad iz Polytrona Bedaud Renaud, marveč Tycho s Penny Arcada. PAX, pač. Fez so prodali v več kot 100.000 kosih, a igro še vedno mučijo grdi hrošči. Fish je zgaran ...

... in v špajze

Razgaliti pred drugimi se je težko. S tem ne mislim le na to, da odložiš obleko, temveč da pustiš, da ljudje resnično pogledajo vate. Ustvarjalci špilov v Indie Game: The Movie korajžno storijo točno to. Kameri dovolijo, da jih obletava in beleži njihova nepotvorjena, nezaigrana mnenja ter surova čustva.
Dogajanje je zato osvežujoče resnično in neposredno, ko skupaj s simpatično nevrotičnim Fishem trpimo, ko mu na PAXu crkuje demonstracijska postaja, in zijamo, ko brez dlake na jeziku obelodani osebne drame, ki so se mu dogajale med dolgoletnim razvojem. Sploh ko iskreno zatrdi, da bi se ubil, če Feza ne bi mogel dokončati. Nezdravo hranjeni, sladkorno bolniški *zombie boy* Refenes komaj stoji skupaj po več tednih garanja pred lansiranjem Super Meat Boya ... Edmund McMillen nam razkrije, kakšen je bil kot otrok in kako je to vplivalo na zdajšnje ustvarjanje (ljubiteljem odlične zeldaške gauntletščine The Binding of Isaac bo naenkrat jasno marsikaj), ter nam predstavi ženo, ki jo je zaprosil še tedaj, ko je pacal Gish ... dočim je Blow bolj intelektualen, razen ko beseda nanese na internetna mnenja, na katera je obsesivno odgovarjal. Bil je silno razočaran ob tem, da toliko ljudi v igri ne vidi tistega kot on. No, če si ogledamo zakajene zamorce, ki se na Tubi krohotaje pridušajo, da v Braidu ni ničesar razen hilarioznega previjanja časa, ga ni težko razumeti.
Morda se taka intimnost ne sliši kot nekaj velikega. A je. Tako nepotvorjenega in radikalnega vpogleda v psihe ljudi, ki nam delajo igre, še ni bilo. Šur, saj so devedeji pri posebnih izdajah, kjer avtorji po zgledu filmarjev razkrivajo to in ono, pa razni intervjuji na netu. A to ni do kolen Indie Game: The Movie, kjer jih deansko spoznamo osebno. Jasno nam je, kakšna so njihova vodila, česa se bojijo, zakaj je Fez tako zamudil, kaj natanko Super Meat Boy pomeni McMillenu in Refenesu, koliko truda je šlo v oblikovanje nečesa, kar skupnost obere do kosti in jemlje za samoumevno. Imam kar nekaj kolegov, o katerih vem manj kot o tu prikazanih. Doslej so bili le obrazi tam daleč za morjem – sedaj so po zaslugi tega toplega, človeškega, odličnega filma del naših življenj.

TROJICA PREDSTAVLJENK

Korenitejši igralci in redni bralci Jokerja že vedo, kakšni so Super Meat Boy, Fez in Braid. Vsem pa ti neodvisni naslovi niso poznani, zato na kratko o njih.

BRAID

(PC, PS3, X360; Joker 190, 91)
Zadostikrat smo v Jokerju pohvalili to od strani gledano miselno platformijado, da se je pozornim čitavcem vtisnila v spomin. Grafični slog, ki spominja na platna v galerijah, ni izgubil niti kanca svežine, toda še bolj slastno je ubadanje s časovno-prostorskimi puzlami, ki med drugim zahtevajo previjanje časa. Tretji steber je metaforična, filozofska zgodba, ki obravnava težke teme, kot so izguba, ljubezen, žrtvovanje, umik pred realnostjo ....



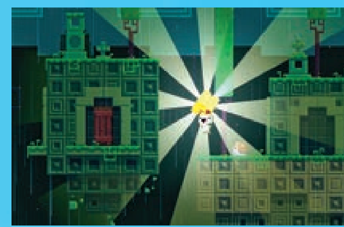
SUPER MEAT BOY

(PC, xbox 360; Joker 209, 82)
Še vedno sem mnenja, da je večina težkih stopenj v dvorazsežni ploščadni arkadi SMB sama sebi namen. Tudi okolica me ne prepriča: zdi se mi amaterska in nezanimiva. Sem pa po ogledu Indie Game: The Movie bolje dojel prispodobo lika. Je kos mesa brez kože, kar pomeni, da je nezaščiten pred okolico, lovi pa dekle s povoji, ki jo ravno tako ljubi kolikor potrebuje. Mesni fant je McMillen, dekle pa njegova žena Danielle.



FEZ

(Xbox 360; Joker 226, 74)
Fez je 2D-miselna platformska igra v kockavem svetu, ki ga sceloma rotiraš v levo ali desno. Na ta način doseželeš prej nedostopne ploščadi in razkriješ vrata. Phil Fish ga predstavlja kot lahkotno potapljanje v alternativno pixelartasto dimenzijo, a v resnici gre za težavno, domala težaško reč, ki od tebe hoče, da se naučiš tetrisnega jezika. Zakaj? I, zakaj neki – ker je Fish ljubitelj tega skoraj popolnega ruskega špila, ki ga je kot otrok dobil na NES skupaj z Zeldo in Mariem. Fez je, kot pravi avtor, *"moj ego, moje dojemanje sebe, moja identiteta."* Fez JE Phil Fish.



THE AMAZING SPIDER-MAN

Tako potezo Sonyjevega studia Columbia bi lahko pričakoval. V času, ko retro ni le frajerski, ampak postaja brezčasen, s Spider-Manom niso šli naprej, marveč nazaj. Ne le, da niso nadaljevali tridelne serije režiserja Sama Raimija, stopili so na že zdavnaj obdelano ozemlje in fabulo zavrteli od začetka. Vendar ne povsem v skladu s stripovskim izročilom, kot bi si kak ljubitelj crtičev mislil glede na naslov – ta namreč ustreza prvemu nizu Spideyjevih risanih knjižic iz leta 1963. Tedaj sta pisec Stan Lee in risec Steve Ditko udejanjila prvega samostojnega najstniškega superheroja, ki je imel za nameček precej človeških napak. *"Velika moč prinaša veliko odgovornost,"* so svetopisemske in Voltairove besede, ki oblikujejo življenje Petra Parkerja, odraščajočega fanta, ki mu ugriz radioaktivnega pajka da sposobnosti, s katerimi se še nekaj časa ne zna dokončno spoprijeti.



Za 2014 že načrtujejo nadaljevanje, v katerem se bosta skoraj gotovo vrnila tako Garfield kot Stonova. Zaloga zlobcev je v tem univerzumu itak neizčrpna.

No, toliko pa že, da lahko nalomi kakega nadnaravnega zoprneža, ki grozi ljudem, in se ima pri tem dokaj fino. Pozabi na temačne, zafilozofirane rešimože, kot so Nolanov Batman, Snyderjevi Watchmeni in Singerjev Superman, pa tudi na predhodnika, Raimijevega delavnega fotografa z obrazom Tobeyja Maguierja, ki se je šel romanco z joškato Kirsten Dunst kot Mary Jane Watson. Sveži Peter Parker režiserja Marka Webba (priimek ne more biti naključen!!), ki ga je zelo dobro upodobil malo znani Andrew Garfield, sicer travmira v srednji šoli, kjer ga lomijo nasikani sošolci, in kot posredni krivec objokuje smrt strica Bena, ki s teto May skrbi zanj, ko njegova starša izgineta. A tokrat je manj poudarka na izgradnji lika in prispodobah ter več na dogajanju. Naj gre za romanco z Gwen Stacy (Emma Stone), v stripih Petrovim ljubezenskim interesom pred Mary Jane, ali za rompompom s krovnim negativcem Lizardom. Računalniško animirani velekuščar nastane iz učenjaka Curta Connorsa (Rhys Ifans), ki mu manjka roka, zato si jo skuša povrniti z genskimi eksperimenti, kar se seveda ne posreči.

V naraščajoči napetosti Spidey uživaško spoznava svoje nove moči, rešuje deco, poniglavo trpa v zapor tatove avtomobilov in je ovekovečen na YouTubu. Po eni strani se trudi, je ranjen in šele čez čas zaobvlada nihanje na pajčjih nitih, kar je fino prikazano s prvoosebnimi, igram podobnimi kadri. Po drugi pa ne manjka najstniške ljubezni, prekopicevanj, enostavnega humorja in razčefuka, ki v stereoskopski inačici ciljni publiki primerno ni prav nič subtilen. To je natanko tista kombinacija, ki je naredila uspešnico iz prvotnih stripov – in jo bo morda tudi v tem nedolžnem, zabavnem, svetlem, presenetljivo starinskem Spideyju za novo generacijo mladine. ***Sneti***

Neverjetni Spider-Man je okrog naših kin v 3D in 2D spletel mrežo 12. julija.

ACT OF VALOR

Filmov, kjer ameriški dobri fantje postrelijo trume slabih fantov s turbani, res ne manjka. A večinsko gre za holivudsko fikcijo, kjer se ljudje rešetajo zgolj na platnu, v zaodrju pa raje polnijo tračarske časopise kot nabojnike. Act of Valor v tem pogledu prinaša svežino, saj v njem kot glavni junaki nastopajo pravi, povečini še aktivni pripadniki proslavljene ameriške specialne enote Tjulnjev (SEALS).

Igrajo koga drugega kot Tjulnje, ki se odpravijo reševat ugrabljeno agentko Cie sredi kostariškega pragozda, ob tem pa odkrijejo mednarodno islamsko teroristično zaroto. Pripoved je smiselna in suspenz po sprva ležernem štartu ne pojenja. Toda kdor pozna nanizanko 24 in podobne, ne bo videl ničesar novega. Act of Valor zasije drugje: pri surovem in realističnem prikazu boja, ki je bojda kolaž resničnih dogodkov. V slabih dveh urah vidimo slikovito galerijo tjulenjskih sposobnosti, kot so skoki s padalom, infiltracija pod vodo, sodelovanje z ostrostrelci, boj tako v naravni kot urbani džungli ... Dogajanje pelje od Filipinov prek Somalije do Mehike in manjka le bitka v polarnem območju. Izstrelki iz rpgjev letijo sem ter tja in soldatje prvoosebno zrejo skozi namerilnike. Višek pa je scena, kjer amfibijski čolni z miniguni zradirajo dva ducata teroristov. A naj slednje ne zavede, da gre za bombastičen spektakel, kajti manka realizma filmu ne gre očitati, zaradi česar se bo morda akcija komu zdela celo preveč sterilna. Tjulnji se gibljejo in sovrage polagajo z matematično natančnostjo, se pa primeri kup nepredvidljivosti, ki možem zavda in jih prisili v improvizacijo ter uprizarjanje pogumnih dejanj na robu človeških zmožnosti.



Ko tu zremo v fris ostrostrelca in izvidnika, je kamera še pri miru. Ko se bo priključila konici napada, pa bo po greengrassovsko zbezljala.

Ravno pogum, čast, prilagodljivost in bojevniški duh na vsakem koraku podčrtujejo pripoved. Ta se redno ozira v zasebno življenje protagonistov in skuša specialce, ki so na bojišču brezhibni ubijalski stroji, hvalevredno naslikati tudi kot družinske ljudi. Na iste strune je zagodel prejšnji mesec opisani Ghost Recon: Future Soldier. Pokuk v bojevniški kodeks bi znal biti zanimiv, saj za razliko od klasičnih vojaških akcionerjev ti specialci motivacijo za boj vlečejo bolj iz osebne časti kot brezglave poslušnosti Združenim državam svobode.

Žal pa na koncu ta vidik izpade tako osladno, da bi z nakopičenim cukrom zagotovo pobili več teroristov kot s svincem. V pomoč ni, da nihče od glavnih nastopajočih ni videl od blizu igralske akademije. Akcija je že fajn, toda dialogi včasih padejo na raven tistih iz filmov Romana Končarja, ungh. Act of Valor je zato v redu reč za mahnjence na specialne enote, ni pa dober film. ***Aggressor***

Act of Valor slovenskih kin ne bo videl, ga pa lahko uzrete na kaki podmornici pod arktičnim ledom.

GOD BLESS AMERICA

Ste kdaj sedeli pred televizorjem in obupavali nad količino neumnosti na ekranu? Vas je prijelo, da bi igralca, voditelja ali nastopajočega zadavili? Že Pink Floydi so na plošči The Wall prepevali, koliko kanalov dreka imajo na izbiro. Medij, ki naj bi tako zabaval kot izobraževal, se je spremenil v greznico, namenjeno zadovoljevanju najbolj primitivnih človeških užitkov, ki apatično občinstvo šokira z vse bolj gnusnimi gibljivimi slikami.

Tega se nekega večera boleče zave protagonist filma Frank (Joel Murray), ko ne najde niti enega programa po svojem okusu, medtem ko skozi tanke stene svojega stanovanja sliši sosedski prepir in otroški jok, ki mu para že tako bolečo glavo. Frank je običajna oseba, ki se trudi biti prijazna do drugih in nazaj pričakuje isto, a žal v modernih ZDA ni več tako. Nesramnost je pravilo, prijazna gesta do uslužbenke pa se farsično sprevrže v popolno nasprotje in ga stane službe. Za nameček hčerkica, ki živi z mamo, noče preživeti vikenda z njim, ker je zguba, medtem ko mu dohtar naznani, da bi znal imeti možganski tumor. Frank se odloči, da ne spada več v ta svet, a preden si vzame življenje, ga pritegne prizor na zaslonu. Takrat se nekaj v njem prelomi. Taki ljudje si zaslužijo ultimativno kazen! Po ne ravno uspešni usmrtitvi se mu pridruži najstnica Roxy (luštna Tara Lyne Barr), ki je nad njegovim dejanjem navdušena. Nevsakdanji par se nato poda na morilski pohod po Ameriki, ki se iz minute v minuto stopnjuje, vse do finala na velikem odru.

Sliši se kot naivnejša različica Natural Born Killers ali nemara možgansko jebajoče drame Super. Vendar ima scenarij Bobcata Goldthwaita (poznate ga kot Zeda iz Policijskih akademij), ki je film hkrati režiral, več skupnega s Falling Down, v katerem je kot ponoreli uradnik blestel Michael Douglas. Razlog za Frankovo nasilje namreč ni anarhija, kot sta jo zganjala Mickey in Mallory, in ne od Boga zapovedana naloga kot pri rdeče oblečeni zgubi s francozom. Smisel je razčlovečenje sveta okoli njega, kar Frank večkrat poudari. Problem, s katerim se sooča, lahko reši le na skrajen način. Najbolj ironično je poročanje o njegovih zločinih, saj mediji krivijo vse ostalo, od Al Kajde do Obamovih vodov smrti, ker je tako bolj senzacionalno. Resničnemu morilcu pa ni treba zamenjati niti ukradenega avtomobila.

Čeprav je tok zgodbe preprost in predvidljiv, je Bobcat skozi črni humor in satiro inteligentno vpeljal kritiko družbe. Sporočilo je jasno in ga ni treba iskati med vrsticami. Ravno zato je film kljub obilni krvavosti prikupen in ne moreš si kaj, da se ne bi poistovetil z glavnima junakoma. Ne zato, ker sta kul, ampak zato, ker bi ob naraščajočem številu bedakov na ulicah kdajpakdaj tudi sam naraje prijel za pištolo. ***Quattro***

Frankovega pohoda v kino gotovo ne bo, zato poiščite alternativno izdajo.



Frank v bistvu ni psihopat, česar pa za Roxy ne bi mogel reči. Odrasla polovica dueta namreč pove in napravi to, kar si globoko v sebi želi marsikdo od nas.

Urejevalec ječ

V starih časih, ko biznismeni v suknjičih še niso sfižili kakovosti in kreativnosti, so obstajali razvijalci, ki so izdali same odlične naslove. Eden takih je bil Bullfrog. Po Populousu, Syndicatu, Magic Carpetu, Theme Parku je prišlo novo zlato jajce, Dungeon Keeper. LordFebo se te izvirnice, ki je dičila naslovko Jokerja 48, še kako dobro spomni.

Medtem ko se v fantazijskih igrah praviloma udinjamo kot dobri vitezi, ki rešujejo princeske, premagujejo pošasti, iščejo zaklade in deratizirajo kleti, smo v v Dungeon Keeperju prvikrat stopili na drugi breg. Postali smo gospodar podzemnega blodnjaka, ki dragocenosti varuje pred pustolovci. O, kako zlobno smo se režali, ko smo blondinaste junake počasi obračali na roštilju in s kurzorjem v obliki roke klofutali neučinkovito vojsko orkov ter demonov. Lani smo sicer dobili neoficielni rimejk Dungeons (J213, 60), ki je skopiral tematiko in način, vendar se zaradi obče nedodelonosti ni izkazal. Boljši sta bili starejši poglavji igre Overlord, v katerih smo kot sauronski zlobnjak pošiljali nad vasi krdela goblinov in bili deležni obilice montyphytonskega humorja. Vsekakor si želimo še več takih špilov, tudi kakšnega zmajskega, v katerem bi rušili gradove, pojedli kmečke deve in skurili prepogumne prince.

Pred petnajstimi leti smo raportirali z E3ja, ki se je tisto leto odvil sredi junija in v Atlanti. Organizator se je sporekel z losangeleškim sejmiščem in šov na vrat na nos za dve leti prestavil v soparno, nekam odročno prestolnico coca-cole in CNNa. Bolj turistično usmerjenim obiskovalcem je sprememba godila in sam bi na E3 dosti raje zahajal, če bi bil vselej drugod. A industrija, zvečine skoncentrirana na zahodni obali, se s tem ni strinjala, tako da smo se kmalu vrnili v LA in nič ne kaže, da se bo situacija spremenila. No, kakorkoli že, E3 1997 je bil v znamenju 3D-streljank oziroma klonov Dooma in Duka, kot smo takrat pravili. Najlepše presenečenje je bil prvič pokazani Half-Life, videli pa smo še Quake II, Daikatano, Unreal, Prey, GoldenEye 007. Tedi so prav tako oznanili Duke Nukem Forever.
V železninskem delu smo se pričeli baviti z overclockingom in vsi veseli pentium 200 navili na 250 megahercev. Stestirali smo CD-zapisovalnike, take, ki so



pekli s štirikratno hitrostjo! In predstavili modemski protokol X2, ki je podatke prek navadnega telefonskega priključka pošiljal s celimi 56 kilobiti na sekundo, kar je čez palec 7 kilobajtov na sekundo oziroma z bolj predstavljivimi besedami, stokrat počasneje od današnje povprečne komunistične dolvleke. Tako je bilo pač v pradavnini.



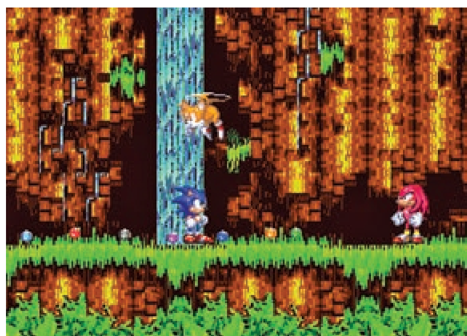
Ena od legend starega veka je bila arkadna pustolovščina Little Big Adventure. Tole pa je prizor iz dvojke (91), ki je divoto in luškanost dvignila še nivo više. Izometričen pogled je bil po novem le v zaprtih prostorih, dočim je bila zunanjost docela trorazsežna z gibljivo kamero. Glavni lik je bil še vedno elipsoidni Twinsen, nasprotniki za obmetavanje s kroglicami pa niso bili več slončki in miši, marveč zli vesoljci!



Prva naloga v Dungeon Keeperju (91) je bila stvaritev brloga. Poleg blodnjakastih hodnikov, ki so jih kopali mali impi, smo zgradili tudi namenske sobe, recimo zapore, mučilnice, laboratorije in telovadnice. Nestvori so se nato zaredili sami od sebe in ti so bili glavna vojska zoper uletavajoče lovce na zaklade. Za dodatno veselje je bilo mogoče čarati ali se prežarčiti v enega od soldatov. Legenda, ki bi jo še!



Vesoljska strategija Imperium Galactica (56) je hotela biti vse, kar je prinesel predhodnik Reunion (J14, 88), in še več. V nadaljevanje so madžarski razvijalci z lopato nametali elemente Star Controla, Oriona in Deadlocka, vendar se zmes raziskovanja tehnologij, setavljanja flot, zavzemanja svetov in gradnje postojank ni posrečila. Špil je bil dolgočasen in je preveč temeljil na bitkah.



Sonic & Knuckles (76) je na PC dospel s triletno zamudo. V izvirniku so ga storili za mega drive, kjer se ni toliko proslavil z vsebino ali nadzorom rdečega mravljinčarja Knucklesa kot s posebno tehnologijo. Na vrhu modula so bila vratca za kartušo Sonica 1, 2 ali 3. S slednjim sta se igri združili v eno, večjo.



Digital Integration je bilo veliko ime za ljubitelje simulacij bojnih strojev. Že njihov Tomahawk za spectrum je bil izvrsten, nato pa so uspehe nanizali še z Apache Longbowom (90), Hindom (92) in julija 1997 z odličnico F-16 Fighting Falcon (92), ki je nudila posrečen presek med realizmom in zabavnostjo.



Duke Nukem 3D je bil leto dni po izidu še vedno ena najbolj igranih in priljubljenih iger. Zato so bili dodatki pogosti in eden od njih je bil tale Penthouse Paradise, katerega bit so bile Penthousove nagice. Žal se jih ni dalo ubiti, pa tudi precej pikslaste so bile, ampak folk je zastonjsko stopnjo vseeno nabijal.



228

LETOVIŠČE V DALMACIJI | OVINEK, ZAVOJ | GORA NAD CHAMONI-XOM V FR. ALPAH | REMOV BRAT DVOJČEK V RIM. MIT. | SIBIRSKI VELETOK | SUHA PUŠČAVSKA REČNA DOLINA | OBOROŽEN NAPAD NA ZNANO OSEBNOST | VRSTA HROŠČA | NAUK O VARSTVU OKOLJA | NEKD. RUSKI VLADAR. NASLOV

KDOR MODRUJE

SPRETNOST IZVAJANJA AKROBACIJ

OKRAS / RISARSKI IZDELEK

NEMŠKA MANEKENKA (HEIDI)

POSODA ZA SEČ / RASTLINA ZA SAJENJE

RIBIČ, KI LOVI S SAKOM

ANGELINA JOLIE / HUDA JEZA, SRD

SPORA / FR. KOMIK (MAX)

avtor JANEZ KORENT | KANDIDATKA ZA SLUŽBO | FRANC. PISATELJ (FRANCOIS) | AMERIŠKI PESNIK POUND | LESENA OGRAJA | GRM Z LEŠNIKI / VISOK MET ŽOGE

POŽELENJE / BOLEČINA V RAMI

GALIJ / MIT. BIVALIŠČE UMRLIH

PLESKAR. PREVLEKA, OPLESK

KDOR DOBI NAGRADO / SPOPAD, PRETEP

VZROK

PERZIJSKI DUH ZLA / TER

GOETHEJEVA MATI / OTROŠKA ROKA

OBROBNI, KRAJNI DEL ČESA

LUKA V IZRAELU / MESTO V J. ITALIJI

GOZDNI DELAVEC / (L)EO(N) OKVARA NA FOTOGRAF. EMULZIJI

ZNAMKA ŠPANSKIH AVTOMOBILOV

KIT ENOROŽEC / POLJSKA REKA

AZIJSKA DRŽAVA (TEHERAN) | VLAČUGA | ZVEZNA DRŽAVA V INDIJI

IVAN LOTRIČ

TERMALNO ZDRAVILIŠČE V BELGIJI | SLED STOPAL, STOPINJA

ZAČIMBA, ŽENF / DANSKI OTOK

IZRASTEK NA GLAVI

NOGOMETAŠ VRŠIČ / ANA DEŽMAN

ZA POLTON ZVIŠANI A / EVA SRŠEN

PERUNIKA

LIKOVNI UMETNIK, PLASTIK

UMETNIKOVA DELAVNICA / ZNAMKA JAPON. AVTOMOBILOV

CUNJA, KRPA

JAPONSKA UMETN. DRSALKA (MAO)

POKRAJINA V VIETNAMU

Dobitniki diaboličnih nagrad so: Miha Zavrl iz Žabnice (GT5), Jaka Jereb iz Kranja (Resistance 3), Miha Rus iz Iga (Unch3). Rešitev: *čbcabc*

Izžrebana reševalca kražke, ki dobita lepi igrici: Dejan Ocvirk iz Ljubljane (Fallout: Vegas) in Rok Stražišar iz Vrhnike (Gran Turismo 5). Rešitev: stoenka

Geselj, ki izhaja iz kražkine slike, in solucijo zaguljenega kviznika napiši v glasovnico, ki je po novem na naši spletni strani *joker.si*.

KVIZNIK ZA DIRT



Dasi angleška založba Codemasters ni več samostojna, saj so jo je pred leti kupila investicijska družba Balderton Capital, jo že od začetka vodita ustanovitelja, brata Richard in David Darling. Fanta sta štartala leta 1986 na valu spectrumovega uspeha, njun največji hit tistega časa pa je bil niz Dizzy. Med sodobnimi igralci je hiša najbolj znana po dveh volanizatorskih serijah: Toci, ki je napredovala v Grid, in Colinovih relijih, ki so sčasoma Dirt postali. Zadnji iz tega venčka je arkadni Showdown in razpečevalec Colby nam je poslal trojčka za PC, xbox 360 ter playstation 3. Razdelili jih bomo med človeke, ki bodo najpravilneje odgovorili na spodnje pitalice, nakar se jim bo posrečilo biti izžrebani. Možnosti so sicer majhne, vendar napor, da rešitev oddate skozi naš spletni vmesnik do 7. avgusta, ni pretiran.

1. Kako se imenuje dirkaška serija, v kateri drvimo po sekretnih školjkah in kuhinjskih pultih, s katero so se Codemasterji proslavili v začetku devetdesetih let prejšnjega stoletja?
s) TOCA Touring Car
š) Micro Machines
t) Screamer
u) Racemania

2. Športne licene prinašajo veliko novcev. Katero so po vrsti imeli Electronic Arts, Sony in Codemasters?
m) WWF
n) WRC
o) F1
p) X Games

3. Colin McRae se je leta 2007 smrtno ponesrečil s helikopterjem. Kakšen mejnik je ta britanski dirkač postavil leta 1995?
d) postal je najmlajši prvak v reliju
e) zmagal je v vseh etapah tistega leta
f) razbil je največ avtov v sezoni
g) odvozil je brzinec brez enega kolesa

4. Po čem multidisciplinist v ekstremnih športih Ken Block ni znan?
c) po kurjenju gum v youtubastih prikazih gymkhane
č) po 52 metrom dolgem skoku z avtom v oddaji Stunt Junkies
d) po soustanovitvi supergaške fabrike DC Shoes
e) po neuradni resnici, da je on pravzaprav Stig

5. Katera država dominira v reliju zadnjih osem let?
o) Finska
p) Nemčija
r) Francija
s) Italija



riba papala

Dare nikoli ni veljal za sramežljivca, pa vendarle ga je morala druščina kar nekaj časa prepričevati, da je popustil in se so se lahko odpravili na nudistični del plaže. Dobro je poznal vse argumente: da je morje tam bolj čisto, ljudje bolj prijazni in celo mularija bolj vzgojena. Takisto ni imel pomislekov proti nenadejani erekciji, če bi zagledal kak posebej sočen mlad telešček. Pač se mu ni zdelo primerno, da bi svoje zasebne dele pražil na soncu. Še posebej, če večino življenja preživijo v temi pod več plastmi obleke. Do predaje ga je pripravila šele Sarina vabljiva ponudba, da bo temeljito poskrbela za junaka, ki ne sme dobiti opeklin, saj bi bil potem neuporaben. In zagotovilo, da ga nihče ne bo gledal grdo, če bo čez čas znova navlekel kopalke. Nudisti so razumevajoči, so mu zagotavljali, a ga hkrati opozorili, da bi hitro mogel obveljati za pohotneža, ki je prišel past zijala na mlado meso. Ki pa ga itak ni dosti. Za vsako jedro postavo baje najdeš pet tolstih Švabic, ki so dobesedno razlite po skalah in pesku, s čimer spominjajo na kup cvrčeče se slanine. Vonj je baje podoben.

In res jih na poti skozi kamp nihče ni niti pogledal, dasiravno so med šotori skakali sami nagci. Zaskrbelo ga je za pamet nadebudnega očka, ki je opozarjal okoli dirjajoča paglavca, da je žar vroč, ob čemer je s svojim korenjakom nevarno opletal v bližini razbeljene rešetke. Človek bi pomislil, da v takem primeru vendarle uporabiš obleko kot zaščitno sredstvo. Ampak ne, nekateri so tako zapriseženi, da v trenutku, ko zapeljejo na dodeljeni prostor v kampu, s sebe vržejo poslednjo cunjico. Vsaj prtljage ne potrebujejo veliko, je zadovoljno pomislil, ko se je vsa druščina zdrznila ob kriku. Jasno, žarmojster se je uspešno opekel. Bo vsaj vedel za drugič.

Pot jih je peljala naprej med borovci, dokler niso prispeli od obale. Razprostrli so brisače in blazine, nakar so se pričeli luščiti iz cunj. Tomo in Sonja sta iz torbe potegnila križanke, Mojca si je v ušesa zabila slušalke, Sara pa je že v roki držala plastenko z mlekom za sončenje. Ko je Dare odvrgel hlače na kup, si je v roko iztisnila pošteno dozo. Razumljivo: ostala četverica je imela lepo zagorele zadnjice, dočim je bil njegov osrednji del videti prebarvan z jupolom.

"Najprej na hrbet," je zaukazala Sara. "Tako ti vsaj ne bo nerodno, če bom preveč šlatala. In se boš lahko obrnil. Menda si ne želiš, da bi katera od grmad špeha menila, da ji gre pripisovati zasluge."

Ubogljivo je legel in se prepustil njenim dlanem. Za vsak slučaj je skušal razmišljati o nagravžnostih, ki jih je doživljal v laboratoriju, kar mu kot biologu niti ne bi smelo biti problem. A se je izkazalo za težje, kot si je mislil, saj so Sarini prsti pošiljali motilne signale v možgane. Tok misli mu je ves čas vleklo na parjenje podgan, ki jih je vzrejal za namenske poskusne linije. Zato ji je bil nadvse hvaležen, ko mu je rekla, naj se obrne, in ga pričela mazati po kvadricepsih. Vendar je ugotovil, da to početje ni nič manj rajcajoče. Na srečo je do takrat že opravila in ga šegavo plosknila po riti.

"Obrni se čez največ petnajst minut, drugače boš šel med pavijane! Morda bi bilo bolje, če greš čez kake pol ure v vodo," je še dodala in se tudi sama nastavila soncu. Dare je iz nahrbtnika potegnil knjigo, a mu je pogled od črk vse pogosteje uhajal proti Sarinim krivinam. Te so se sprva svetile od mastne kreme, nakar so značilen lesket dodale drobne kapljice potu, ki je mezel iz razgrete kože. Ne glede na to, da je bil trdno odločen zreti v liste pred sabo, mu je nakana slabo uspevala. Pa tudi od spodaj so prihajali signali, da je branje knjige čisti zločin, ko je naokrog toliko bolj stimulativne vsebine. Odločen, da intelektualna zavest ne bo popustila plebejskemu libidu, se ga je namenil kaznovati, še preden bi se manifestiral fizično. Zaprl je knjigo in vstal.

"V vodo grem. Da vidim, če je res toliko bolj svobodno plavati brez kopalk."

"Na začetku ti bo malo čudno," je navrgla Sonja iznad križanke, "potem pa se boš privadil božanja vode. Je tako, kot bi se s tabo ukvarjali najbolj fini prsti. K sreči je dovolj hladno, da se ti ne bo pripetila kaka 'nezgoda'."

"Pravzaprav tu največ pridobimo punce," je dodala Sara. "Odkar hodim na nudlplažo, si še nisem prehladila niti mehurja, kaj šele jajčnikov. Mokre kopalke so smrt, a ne, Mojca?"

Ta ni rekla nič, ker se je s slušalkami povsem odrezala od sveta. No, ne povsem, kajti z roko je leno zamahnila proti muhi, ki se je brez sramu sprehajala po njeni levi bradavički.

Tudi Dare ju ni več poslušal, saj se je že pognal proti vodi. Prijetno je bil presenečen nad dejstvom, da so tu turistični delavci navozili tone in tone peska ter z njim prekrili kamnito, pravzaprav že skalnato plitvino. Nagci so si očitno zaslužili peščeno plažo, dočim je moral oblečeni plebs skakati po marsikje ostrih kamnih, domovanju številnih morskih ježkov. Ne enega ne drugega tu ni bilo. Se je pa zato k njegovim nogam takoj zapodil trop majcenih ribic, ki so ga ščegetale, medtem ko so mu švigale med meči. Zakorakal je globlje, nato pa zbral pogum in zaplaval.

Njegovi prijatelji so imeli prav. Najprej se je sicer čudil hladu, ki se je spreletaval po mestih, nekoč zavarovanih s kopalkami. Potem pa je ugotovil, da je prosto visenje v vodi zabavno in nič kaj v napoto. S krepkimi zamahi je rezal valove proti boji, kjer je bil privezan Tomov gumenjak. Tam si je privoščil oddih in se prepustil valovanju vode, ki je božala vsako celico njegove kože. Nekatere bolj, kot si je mislil. Kaj kmalu je začutil dobro znano mrščenje v dimljah, a se ni sekiral. Saj je vendarle v vodi, nihče ne more videti, da mu vse skupaj tako blazno dogaja. A občutki ugodja nikakor niso ponehali, zato je segel z roko navzdol ...

.... in pograbil nekaj velikega, gladkega, nič kaj podobnega svojemu zvestemu organu.

"AAAAAAAA! Pizda! Kaj pri hudiču!!!"

Vsa plaža je skočila pokonci in nejeverno gledala, kako se je Dare pognal iz vode in v Tomov čoln.

"TOMO! Jebemti, če ne prideš takoj sem!"

Ni mu bilo treba dvakrat reči, a takoj za njim se je v vodo pognala še Sara. Dareta je kar zvilo. Ko je Tomo priplezal v čoln, ga je v trenutku popadel smeh.

"Zaboga, Dare, kako ti je pa to ratalo!"

"Ne seri, budalo, spravi ga stran!!! Boli!"

"Čakaj, naj vidim," ga je miril Tomo in se sklanjal v Daretovo mednožje.

"Au! Pazi na zobe!"

Točno to je slišala Sara, ki je vmes priplavala do čolna in se že hotela potegniti vanj, a je zastala.

"Mojbog, fanta, tega si pa ne bi mislila o vaju!"

Tomo je ves rdeč v obraz skočil pokonci, izgubil ravnotežje in štrbunknil v vodo. Dare, ki je bil v obraz že temno vijoličen, je skušal popraviti situacijo.

"Ne, NE! Sara, ni to, kar misliš ..."

"Zaboga, pri treh dobrih babah, ki se vama nage sprehajamo ..."

"Ne, Sara, poslušaj ..."

"... in vama dajemo še erotične masaže ..."

"Sara, prosim ..."

"Nakar se gresta homoerotiko vsem na ..."

"SARA!"

Dare se je sunkovito obrnil, a povzročil novo nezgodo. Prijateljico je naravnost v obraz plosknila velika nabrekla reč.

"A zdaj me boš še pa s kurcem mlatil! Ti, ti, kret ..."

Besede so ji zamrle na ustnicah. Tisto, kar jo je počilo po licu, ni bil Daretov sicer nadpovprečni predstavnik reproduktivnih organov, marveč slab meter velika riba, ki je visela točno tam, kjer bi moral biti prej omenjeni ud. Zakričala je, a ji je Tomo, ki je medtem priplaval na drugo stran, potisnil roko na usta.

"Sara, nehaj! Ne delajmo drame."

"Drame! Tomo, prekleto ribo imam na kurcu!"

"Tehnično gledano imaš ugorja. Kaj ga je privabilo, nimam pojma, ker so to ponavadi nočne živali ..."

"Igor, ugor, boli me kurac! Res me boli! Sto zob imam zasajenih vanj! In mislim, da se je hudič pri tem še zadavil!"

Saro je začel stresati smeh. Ne zdrav, prisrčen, ampak malodane histerično hihitanje.

"Dare, umiri se. Pač bomo šli do zdravnika, pa še večerjo si nam ujel."

Ob tej izjavi je Saro končno zvilo. Pričela se je tako smejati, da se ni več obdržala na gladini. Tomo je mastno zaklel in se pognal pod vodo ter jo zvlekel nazaj na površje.

"Dare, potegni jo v čoln!"

Vsi trije so potem nekaj trenutkov sopihajoči in kašljajoči ležali na dnu gumenjaka, potem pa sta Sara in Dare spregovorila v en glas:

"Če misliš, da bomo jedli tega hudiča ..."

Spogledala sta se in oba spet bruhnila v smeh. Tomo ni hotel zaostajati, pa je navrgel Sari:

"Zdaj veš, kako je, če te kdo mahne z metrskim!"

Potem pa se je Dare zresnil.

"Če sta pozabila, imam zobe metrskega igorja še vedno zasajene nekam, kjer jih nočem. Bi me spravil do ambulante?"

"Naj grem vsaj po obleko ..."

"TAKOJ!"

Malo obmorsko mestece še danes govori o nenavadni goli procesiji od marine do ambulante in o modelu, ki so mu odrezali metrsko sivo batino. Vseeno je je ostalo dovolj, da je bila zadovoljna tudi Sara. Čeprav je tiste počitnice morala skrbeti zanj na drugačen način, kot si je predstavljala.

Quattro


PAZI, DINAMIT JE PRIŽGAN!
OH, NE, TAKO ME JE STRAH. NA POMOOOČ!
NO, NE SKRBI PREVEČ. JAZ V RESNICI SPLOH NISEM POPOLN BLAZNEŽ.
OH, TAKO SEM SI ODDAHNIL.
NE VERJAMEM.
NO, NO, SAJ NE. TO JE BILA SEVEDA SAMO ŠALA, HA HA!
BUM
HA HA HA!
BUM
ČE BI TAKOJ ZDAJLE SPET POČILO, BI SE ŽE SKORAJ RAZBURIL.
OH, NE! ŽE VEM! HITRO SE BOM SKRIL V GRM!
HA HA HA!
OHOHO, KAJ SEM NAŠEL V ŽEPU, ŠE EN DINAMIT. JUHUHU! HA HA!
KAM SE JE SKRIL, BEDNI PES?! HA HA!
UH, ZA LAS JE ŠLO. MISLIM, DA JE ŠEL MIMO...
SEM ŽE NAZAJ! HURA!
OH, NE!
HURA, REŠEN SEM!
HURAA
HURA!
KAJ JE ZDAJ TO? KAJ POMENI VES TA HRUP?! NEMUDOMA ZAHTEVAM POJASNILO, ČE NE, BOM TOTALNO ZNOREL IN SESUL VSE ŽIVO.
ZAKAJ?
BUM
OH, PREŽIVEL SEM EKSPLOZIJO! TO JE PRAVI ČUDEŽ!
KAKO TO MISLIŠ, ZAKAJ? GRRR, ALI SLIŠIŠ SIRENO, UIUIUI, TO JE UKAZ, HA HA! JAZ SEM NORMALEN.
NA POMOOČ, NOREC Z DINAMITOM!
BUM
P.B. 2012

NALOŽI SI DEMO ZDAJ NA

XBOX LIVE



"SPEC OPS: THE LINE SI ZASLUŽI NAŠO POZORNOST"
IGN

SPEC OPS®
THE LINE



ŽE NAPRODAJ

WWW.SPECOPSTHELINE.COM

POIŠČITE SVOJ IZVOD V POSLOVALNICAH BIG BANG, MUELLER, HARVEY NORMAN IN COMSHOP.

18 www.pegi.info



PS3



XBOX 360 XBOX LIVE



YAGER



videotop multimedia

© 2006 - 2012 Take-Two Interactive Software, Inc. Take-Two Interactive Software, 2K Games, Spec Ops and Spec Ops: The Line, and their respective logos are all trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Yager and the Yager logo are trademarks of Yager Development GmbH. Darkside and the Darkside logo are trademarks of Darkside Game Studios, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Unreal® is a registered trademark of Epic Games, Inc. Unreal® Engine, Copyright 1998-2012, Epic Games, Inc. This software product includes Autodesk® Kynapse® software, © 2012 Autodesk, Inc. All rights reserved. Autodesk Kynapse is a registered trademark of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or affiliates in the USA and/or other countries. Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2012 by RAD Game Tools, Inc. Uses FMOD Ex Sound System. Copyright © 2012 by Firelight Technologies. All other trademarks are property of their respective owners. All rights reserved. This videogame is fictional and depicts invented events, persons, locations, and entities. The inclusion of any brand, weapon, location, vehicle, person or thing does not imply sponsorship, affiliation, or endorsement of this game. The makers and publishers of this game do not endorse, condone or encourage engaging in conduct depicted in this product.



DO 31.8.2012 OB PREDLOŽITVI KUPONA PRI NAKUPU IGRE ZA PC GRATIS MAJICA.

Samo v poslovalnicah Comshop
www.comshop.si

comshop

KUPON

UGANKA!!!

OH, NE! MED ZBRANO ZALEGO SE JE VNEL ŽOLČEN METAFIZIČNI DISKURZ O SMISLU OBSTOJA IN SPLOH VSEGA! VSAK OD UDELEŽENCEV JE TRDNO PREPRIČAN V SVOJ LASTNI PRAV. NE DOVOLI, DA BI SE KATEREMUKOLI OD UDELEŽENCEV ZGODILO, DA BI GA NJEGOV NASPROTNIK PREPRIČAL V TO, DA JE NJEGOV LASTNI PRAV V RESNICI NAPAČEN, ZAKAJTI POTEM BI TA UDELEŽENEC POSTAL ŽALOSTEN IN BI IZ OBUPA MOGOČE STORIL SAMOZAŠTIH, KAR JE SEVEDA NEDOPUSTNO!

ČE ZA VSAKO OD NASPROTNIKOVIH SPOSOBNOSTI VELJA, DA JE NJENA VREDNOST NIŽJA ALI ENAKA VSOTI OBEH, NA „ZLOBNEM PENTAGRAMU VSEH SPOSOBNOSTI", NASPROTI LEŽEČIH SPOSOBNOSTI UDELEŽENCA, POTEM UDELEŽENCA NASPROTNIKU NI USPELO PREPRIČATI IN JE VSE V REDU.

NADSIMBOL

LAČNIČRNI NESTVOR

ZASEKAMOŽ

SUPERIORNO ENODIMENZIONALNO BITJE FLJ

TEHTNI ARGUMENTI

GROZEČE ŽUGANJE

DOBRA VOLJA

TVEZENJE

ODPORNOST NA ZLATO ŽILO

„ZLOBNI PENTAGRAM VSEH SPOSOBNOSTI"

JOKER

MORSKI PES

NEKI NEZNANEC

ZLI VESOLJEC

P.B. 2012

POSKRBI TOREJ, DA:

* VSAK OD UDELEŽENCEV HKRATI DISKUTIRA Z NAJMANJ ENIM IN NAJVEČ DVEMA (V TEM PRIMERU SE SPOSOBNOSTI NASPROTNIKOV SEŠTEVAJO) NASPROTI STOJEČIMA NASPROTNIKOMA.
* VSAK OD UDELEŽENCEV UPORABI PO ENEGA OD OSMIH PREDMETOV, KI SO NA VOLJO IN TAKO IZBOLJŠA SVOJE SPOSOBNOSTI (SPOSOBNOSTI PREDMETA SE PRIŠTEVAJO SPOSOBNOSTIM TISTEGA, KI PREDMET UPORABLJA).
* NOBEDEN OD UDELEŽENCEV NE STORI SAMOZAŠTIHA!




TOM CLANCY'S
GHOST RECON
FUTURE SOLDIER
HOSTILE ACTIVITY DETECTED
ASSAULT RIFLES
MISSILE GUIDANCE SYSTEM
missile guidance system
//Status Online
ETA 3.4 Seconds
AOE
>IMPACT


NEVERJETNI
SPIDER-MAN™
Joker
MARVEL
COLUMBIA PICTURES
SONY PICTURES